

SUPER NES • MEGA DRIVE/CD • 3DO • JAGUAR • 8-BIT-KONSOLEN • HANDHELDS
4/94
MAGNA MEDIA
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 7000 hfl 7,30/lfr 140/ptas 600
DM 5,80
4 391062 305803 04
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
VÖLLIG GENIAL!
Super Mario Land 3
Kirby's Pinball Land
Game Boy
SNES-PREMIERE!
Wizardry V
RRRÖSTFRISCH!
★ Erste Bilder vom Sega Saturn
★ Die Wahrheit über den Engine-Nachfolger!
KARNICKEL AUF KONSOLE
VOLLE MÖHRE: KULT-
Bugs Bunny
Außerdem im Test: Lester the Unlikely (SNES) • Lost Vikings (Mega Drive) • Metal Marines (SNES) • Addams Family (Mega Drive) • Humans (SNES) • Desert Strike (Game Gear)
SUPER NES • MEGA DRIVE/CD • 3DO • JAGUAR • 8-BIT-KONSOLEN

Wir berechnen für Porto und Versandkosten folgende Pauschalen: Bei Lieferwert bis 99.-: 13.90, bei Lieferwert bis 299.-: 9.90, bei Lieferwert über 300.- frei
Vorbestellungen möglich. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse + DM 19.- Versandkosten.
Mo.-Fr. 10.00 - 18.30 Uhr, danach Anrufbeantworter



ELECTRONIC ENTERTAINMENT SOFTWARE VERSAND GMBH

telefon Versand

0841-32386 0841-32388 fax 0841-17580

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



nur DM 139,90



nur DM 119,90



nur DM 99,90



nur DM 139,90



nur DM 139,90



nur DM 99,90



nur DM 139,90

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENTSYSTEM dt.

CLAYFIGHTER	139,90
EQUINOX	139,90
FX TRAX	119,90
JIMMY CONNERS TENNIS	99,90
MORTAL COMBAT	99,90
NIGEL MANSELL	129,90
PLOK	94,90
ROCK'N'ROLL RACING	129,90
R-TYPE 3	149,90
SHADOW RUN	139,90
SHANGHAI 2	79,90
SIMCITY	79,90
STREETFIGHTER 2	69,90
SUPERLEAGUE HOCKEY	119,90
SUPER STAR WARS 2	129,90
T2 ARCADE	129,90
VIRTUAL SOCCER	139,90
YOUNG MERLIN	139,90

NEO GEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

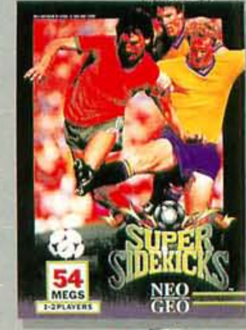


nur DM 219.-

KING OF MONSTERS 2 nur DM 139.-

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENTSYSTEM US.

CLAYMATES	129,90
CHOPLIFTER 3	129,90
LEGEND	129,90
MIGHT & MAGIC 3	139,90
NINJA WARRIORS	139,90
STAR TREK TNG	139,90
SUPER METROID	139,90
UNTOUCHABLES	129,90



nur DM 189.-

HONEYBEE PAD
SUPER NES 39,90
MEGADRIVE 39,90
60 Hz KONV. 44,90



SEGA MEGADRIVE

DRAGON FURY	69,90
DUNGEONS & DRAGONS	59,90
ETERNAL CHAMPIONS	129,90
GENERAL CHAOS	119,90
MICRO MACHINES	89,90
NBA JAM	129,90
RAINBOW ISLAND	119,90
SHINOBI 3	109,90

MEGA-CD

BATMAN RETURNS	69,90
DUNE	109,90
FINAL FIGHT	69,90
GROUND ZERO	109,90
PRINCE OF PERSIA	69,90
PUGSY	99,90
SILPHEED	99,90
JAGUAR	69,90

Alle Preise verstehen sich incl. MwSt.
Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten.
Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele.
Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben.
Geschäftsführer: Uwe Raeder, Thomas Volkmer

LADENGESCHÄFTE:
FOXY GAMES WÖHRDSTR. 7 93059 REGENSBURG
FOXY GAMES KARL-BÖHM-STR. 85598 BALDHAM b. MÜNCHEN
FX VIDEO GAMES NEUSSER STR. 628 50737 KÖLN



VISION GMBH
POSTFACH 210 151
85016 INGOLSTADT



Wir treiben's bunt

In wohl kaum einer anderen Redaktion sind die Schreibertypen derart bunt gemischt, wie bei uns. Ein Bundspecht (Hartmut), ein Archäologe (Frank), ein Elektroniker (Jan), ein Importeur (Robert), ein Mathematiker (Ralph) und ein Musiker (Manni) haben sich zum Spieletesten zusammengefunden. Um das Maß voll zu machen, haben wir diesmal noch zwei weitere Neuzugänge anzukündigen: Wolfgang Schädle (Ex-Koch und Computerkenner) ist schon seit Anbeginn in der Szene und kennt alles vom VCS 2600 bis zum Jaguar. Der Softrocker aus dem Allgäu ("vorne kurz, hinten lang und Schnauzer" sagt wohl alles) liebt Automatenspiele über alles und wird als härtester Gegner für Prügel-Ralph gehandelt. Um brandheiße Informationen aus Nippon und andere Japan-Fragen kümmert sich ab sofort Tetsuhiko Hara. Der gebürtige Japaner stieg als Redakteur bei einem japanischen Buchverlag ein und schrieb einige sehr erfolgreiche Jugendbücher. Dann sattelte er auf Illustrator um (der Titel der VIDEO GAMES 12/93 entsprang seiner Feder). Als langjähriger PC-Spieler wurde er schon vor längerem auch vom Spaß an Videospielen infiziert. Gerade Rollenspiele (auch mit japanischem Text) haben's unserem Schlitzauge angetan. Tja, mit einem so gut gemischten Haufen kommt eben keine Langeweile auf. Drum: Viel Spaß an unserem vielseitigen Heft wünscht



Euer Video Games Team



Der Kamerad mit der Kettensäge ist einer der nervenzerfetzenden Endgegner aus Ninja Warriors. Probespiel auf Seite 8

News



Grafisch ist Koeis Genghis Khan nicht sehr spektakulär, doch spielerisch ... 94

Test

MEGA DRIVE

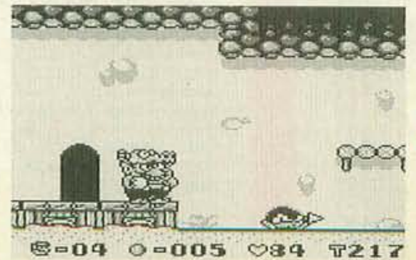
MEGA CD

SUPER NINTENDO

NES

99
Sieht nicht grade aus, als würde Frankenstein Junior kleine Kinder zum Frühstück fressen...

10
Um mit dem Fußball auf Monsterjagd zu gehen, braucht Marko gute Nerven



114
Schon mal einen Latzhosenträger mit Anti-Klempner Wario terminiert?

MASTER SYSTEM

GAME GEAR

GAME BOY

Rubriken

Tips & Tricks



BRAWL BROTHERS dA SN 139.95
LIM. AUFLAGE (mit Tel.-K.) 169.95





MYSTIC QUEST dV GB 64.95
ZELDA LINK'S AWAK. dV GB 64.95





DIE OTTIFANTEN dA SM 84.95
SONIC CD MEGA CD dA SC 94.95



MYSTIC QUEST LEGEND dV SN 94.95
ZELDA 3 - LINK TO P. dV SN 94.95

SUPER NINTENDO (SN)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

Artikel	Preis
super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
4-spieler adapter dA	59.95
action replay pro cartridge dA	129.95
joypad ascii pad dA	49.95
joypad dual turbo remote dA	129.95
joypad game commander 2 dA	39.95
joypad high tech action controller dA	34.95
joystick proneo 1 prog. sv 336 dA	99.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
mario world spieleberater dA	24.95
moduladapter fire 16-bit dA	39.95
moduladapter ntsc/pal dA	39.95
profi koffer action case dA	59.95
stereo a/v-kabel & scart adapter dA	34.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
super-nintendo spieleberater 2 dA	24.95
verlängerungskabel für joypad dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95

SPIELMODULE

Titel	Preis
aladdin dV	114.95
bram stoker's dracula dA	129.95
brawl brothers dA	139.95
cliffhanger dA	109.95
daffy duck dA	139.95
flashback dA	139.95
goof troop dA	114.95
jurassic park dA	139.95
last action hero dA	109.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
mystic quest legend + berater dV	94.95
operation logic bomb dA	129.95
pocky & rocky dA	139.95
robocop 3 dA	139.95
sensible soccer dA	139.95
shanghai 2 dA	149.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 turbo dA	139.95
striker dA	129.95
super bomberman dA	109.95
super mario all-stars dA	94.95
super mario kart dA	94.95
tko boxing dA	119.95
total carnage dA	139.95
turtles tournament fighters dA	149.95
we're back dA	129.95
winter olympics dA	129.95
world heroes dA	149.95

GAME BOY (GB)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

Artikel	Preis
game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
action replay pro cartridge dA	89.95
akkuset dA	44.95
batterieset mit netzteil dA	64.95
case boy dA	24.95
fm tuner (radio für game boy) dA	34.95
game boy spieleberater dV	19.95
gürteltasche dA	29.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy plug sv 909 dA	16.95
handy power car adapter sv 908 dA	9.95
handy power kit ii sv 910 dA	39.95
handy power kit sv 900 dA	89.95
handy sound sv 906 dA	29.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe+licht+akkuset+netzteil dA	59.95
netzteil yeno dA	19.95

SPIELMODULE

Titel	Preis
adventure island 2 dA	59.95
asterix dA	64.95
batman - animated series dA	64.95
bugs bunny crazy castle 1 dA	54.95
castle quest dA	59.95
chuck rock dA	64.95
cliffhanger dA	44.95
dennis dA	69.95
duck tales dA	59.95
goal dA	64.95
hammerin' harry dA	69.95
jurassic park dA	74.95
kirby's dreamland dA	54.95
mario & yoshi dA	54.95
pang dA	59.95
pierre le chef dA	64.95
pinball - revenge of the gator dA	44.95
prince of persia dA	64.95
speedy gonzales dA	74.95
star trek next generation dA	64.95
super mario land 1 dA	44.95
super mario land 2 dA	64.95
tazmania dA	64.95
tetris dA	44.95
tiny toon adventures 2 dA	64.95
tiny toon dA	64.95
turtles 3 - radical rescue dA	64.95
wwf superstars 3 king of ring dA	64.95
zelda - link's awakening dV	64.95

DAS DEUTSCHE VIDEOSPIELANGEBOT IST AKTU
AUSWAHL ZEIGT. EIN MOTTO DER ECHTEN VID

DIE "BRAWL BROTHERS" KÖNNEN SIE AUCH IN LIMITIERTER AUFLAGE MIT DER UNTEN GEZEIGTEN TELEFONKARTE K 009.94 BEKOMMEN.

VON 1000 EXEMPLAREN SIND NUR NOCH WENIGE ÜBRIG. GREIFEN SIE ALSO SCHNELL ZU!



Rubrik Aktuell/Tips & Trends
"BRAWL BROTHERS" IM DOPPELPACK
"...ist eine rasche Wertsteigerung der K009.94 sehr wahrscheinlich."



AUFLAGE: 1.000 STÜCK

BRAWL BROTHERS SN solo	139.95
BRAWL BROTHERS SN limited ed.	169.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO

Titel	Preis
axelay dA	99.95
chessmaster dA	99.95
cybernator dA	99.95
f-zero dA	44.95
l.t. road runner dA	109.95
lethal weapon 3 dA	99.95
magic sword dA	99.95
mortal kombat dA	119.95
paperboy 2 dA	79.95
parodius dA	99.95
road riot dA	69.95
sim city dV	79.95
street fighter 2 dA	79.95
super kick off dA	79.95
super mario world dA	99.95
super r type dA	79.95
super soccer dA	79.95
super tennis dA	79.95
terminator dA	99.95
tiny toon adventures dA	94.95
wing commander dA	99.95

GAME BOY

Titel	Preis
f-15 strike eagle dA	49.95
f1 race+4 spieler adapter dA	29.95
home alone 2 dA	49.95
magnetic soccer dA	29.95
mega man 1-dr.wilys rache dA	29.95
metroid 2 dA	29.95
mortal kombat dA	59.95
mystic quest dV	49.95
robin hood dA	49.95
solar striker dA	29.95
wizards and warriors dA	29.95
zen intergalactic ninja dA	49.95

NES

Titel	Preis
battle of olympus dA	39.95
gauntlet 2 dA	44.95
mario & yoshi dA	49.95
paperboy 2 dA	49.95
star tropics dA	39.95

MEGA DRIVE MODUL

Titel	Preis
688 submarine attack dA	49.95
b.o.b. dA	89.95
baseball 2020 dA	89.95
batman dA	49.95
battle toads dA	39.95
bubsy dA	89.95
chiki chiki boys dA	74.95
corporation dA	49.95
global gladiators dA	39.95
haunting dA	89.95
home alone dA	49.95
james bond 007 - the duel dA	74.95
mario lemieux hockey dA	49.95
mazin wars dA	89.95
mortal kombat dA	99.95
shadow of the beast 2 dA	74.95
sonic spinball dA	99.95
sonic the hedgehog dA	39.95
speedball 2 dA	39.95
strider 2 dA	39.95
techno clash dA	89.95
teenage mut. hero turtles dA	89.95
tiny toon adventures dA	94.95
winter olympics dA	109.95

DIE ZAHLEN VOR DEM TITEL GEBEN DEN ERSCHEINUNGSMONAT AN.

VORANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

Titel	Preis
0294 amazing tennis dA	139.95
0294 battle blaze dA	139.95
0294 castle wolfenstein US	129.95
0294 equinox dA	139.95
0294 mickey's challenge dA	139.95
0294 nfl quarterback club dA	149.95
0294 plok dV	94.95
0294 sky blazer dA	129.95
0294 space ace dA	109.95
0294 terminator 2 arcade dA	129.95
0294 utopia - creation of nat. dA	129.95
0394 champ. world cl.soccer dA	129.95
0394 legend of mystical ninja dA	119.95
0394 mr. nutz dA	119.95
0394 nba jam dA	139.95
0394 nfl football konami dA	119.95
0394 nigel mansells w. ch. dA	129.95
0394 pop'n twin bee 2 dA	119.95
0394 populous 2 dA	109.95
0394 rock'n roll racing dA	119.95
0394 shadowrun dA	129.95
0394 yogi-bear dA	109.95
0394 young merlin dA	149.95
0394 zool dA	119.95
0494 super emp. str. back dA	129.95

GAME BOY

Titel	Preis
0294 boxxle 2 dA	59.95
0294 mickey's challenge dA	64.95
0294 sensible soccer dA	44.95
0294 space date dA	64.95
0294 total carnage dA	64.95
0294 wcw - the main event dA	64.95
0294 yogi-bear dA	69.95
0394 kirby's pinball land dA	59.95
0394 konami golf dA	59.95
0394 nigel mansell's world ch. dA	64.95
0394 pop'n twin bee dA	59.95
0394 yoshi's cookie dA	54.95
0394 zool - ninja of the nth d dA	64.95

MEGA DRIVE MODUL

Titel	Preis
0294 american football dA	94.95
0294 brett hull hockey dA	94.95
0294 castlevania new gen. dA	94.95
0294 landstalker dV	119.95
0294 last action hero dA	94.95
0294 lhx attack chopper 2 dA	109.95
0294 pele soccer dA	94.95
0294 sonic 3 dA	129.95
0294 young indy dA	109.95
0394 nba jam dA	119.95
0594 virtua racing dA	229.95

SEGA MEGA CD

Titel	Preis
0294 bram stoker's dracula dA	99.95
0294 burning fists dA	109.95
0294 chuck rock 2 son of ch. dA	114.95
0294 cobra command dA	94.95
0294 indiana jones dA	109.95
0294 puggsy dA	89.95
0294 sol feace dA	114.95
0294 spider-man vs kingpin dA	94.95
0294 wwf rage in the cage dA	114.95
0394 dune dA	114.95
0394 jurassic park dA	94.95
0394 mortal kombat dA	109.95
0394 terminator dA	114.95



MR. NUTZ dA SN 119.95





CASTLEVANIA NEW GEN. dA SM 94.95
CASTLEVANIA 4 dA SN 114.95



1 dA GB 44.95 - # 2 dA GB 64.95
1 dA NS 94.95 - # 3 dA NS 114.95



SN PROGRAMPAD SV 337 SN 69.95
SG PROGRAMPAD SV 437 SM 69.95

auch ohne Programmfunktion erh.
SN PROPAD SV 334 SN 34.95
SG PROPAD SV 434 SM 34.95

L, REICHHALTIG UND PREISWERT, WIE UNSERE
DSPIEL-FREAKS LAUTET DESHALB IMMER ÖFTER:

ES MUß NICHT IMMER IMPORT SEIN!



FORDERN SIE IHR KOSTENLOSES KUNDENMAGAZIN MIT PREISLISTE NOCH HEUTE AN UND SIE ERHALTEN DAZU DIE ZEITSCHRIFT MEGA FUN 12/93 GRATIS.

FRANCHISEPARTNER GESUCHT!
Nur Branchenkenner mit aktivem Unternehmen - Einsteiger zwecklos! Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an untenst. Adresse

HÄNDLER SIND WILLKOMMEN

CPS-HÄNDLERPREISLISTEN NACH VORLAGE EINES GEWERBENACHWEISES

SEGA MEGA-CD (SC)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

Artikel	Preis
mega cd 2 + road avenger dA	589.95
mega cd 2 ohne spiel dA	519.95

SPIELE-CD's

Artikel	Preis
after burner 3 dA	94.95
batman returns dA	114.95
black hole assault dA	114.95
chuck rock dA	99.95
ecco the dolphin dA	94.95
final fight dA	94.95
hook dA	99.95
inxs - make my video dA	94.95
jaguar xj 220 dA	94.95
kris kross dA	99.95
lethal enforcers + pistole dA	129.95
night trap dA	129.95
prince of persia dA	94.95
road avenger dA	114.95
robo aleste dA	114.95
sewer shark dA	129.95
sherlock holmes 2 dA	114.95
sherlock holmes dA	119.95
silpheed dA	94.95
sonic cd dA	94.95
thunderhawk dA	114.95
time gal dA	94.95
wolfchild dA	114.95

N • E • S (NS)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

Artikel	Preis
control-deck mit mario bros. 1 dA	99.95
nes action set + gun + 2 games	149.95
nes spieleberater dV	19.95
super mario power berater dV	19.95

SPIELMODULE

Artikel	Preis
ice hockey / classic serie dA	44.95
kirby's adventure dA	74.95
mario bros / classic serie dA	44.95
pinball / classic serie dA	44.95
prince of persia dA	104.95
roadblasters dA	94.95
tetris dA	64.95
tiny toon adventures 2 dA	94.95
tiny toon adventures dA	94.95

MEGA DRIVE (SM)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

Artikel	Preis
mega drive 2 (ohne spiel) dA	199.95
mega drive 2 aladdin set dA	289.95
mega drive 2 magnum set 2 dA	329.95
mega drive extra 3 set dA	279.95
4 spieler adapter orig. sega dA	59.95
6 button propad 2 sv 439 dA	39.95
action replay pro cartridge dA	129.95
arcade power stick 2 dA	89.95
cdx modul US	119.95
joypad dual turbo remote dA	129.95
joypad transparent progr. sv 437 dA	69.95
joypad transparent sv 434 dA	34.95
joypad-verlängerungskabel dA	9.95
master-converter 1 für md 1 dA	94.95
moduladapter ntsc/pal US	39.95
quickjoy sega se pro sv 405 dA	39.95
rgb-video-scartkabel zu md 2 dA	29.95
videokabel (av/cinch) dA	24.95
videokabel (scart/euro av) md1 dA	29.95

SPIELMODULE

Artikel	Preis
aladdin dA	119.95
aquatic games dA	114.95
arielle - little mermaid dA	49.95
atomic runner dA	94.95
ball jacks dA	94.95
captain america dA	114.95
dragons fury dA	114.95
fifa international soccer dA	109.95
g-loc dA	114.95
hard drivin dA	49.95
king of the monsters dA	114.95
last battle dA	64.95
marble madness dA	104.95
mickey & donald world of ill. dA	94.95
nhlpa hockey '94 dA	109.95
ottifants dA	114.95
paperboy 1 dA	114.95
paperboy 2 dA	114.95
rings of power dA	139.95
road rash 2 dA	114.95
sensible soccer dA	119.95
super thunder blade dA	64.95
superman dA	114.95
talespin dA	49.95
two crude dudes dA	94.95
virtual pinball dA	109.95
wonderboy 5 - in monster world dA	139.95
world cup italia 90 dA	94.95
wwf royal rumble dA	129.95

MIT ERSCHEINEN DIESER ANZEIGE VERLIEREN ALLE ALTEN ANZEIGEN- UND LISTENPREISE IHRE GÜLTIGKEIT. VERKAUF ERFOLGT AUSSCHLIEßLICH ZU UNSEREN ALLGEMEINEN GESCHÄFTSBEDINGUNGEN. KEINE HAFTUNG FÜR DRUCKFEHLER!

VERSANDKOSTEN INLAND

BEI VORKASSE PER SCHECK ODER PER KREDITKARTE ... 5,- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME ... 10,- DM

VERSANDKOSTEN AUSLAND

BEI VORKASSE PER SCHECK ODER PER KREDITKARTE ... netto 12,- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME ... netto 25,- DM

EUROPA, WIR KOMMEN!

ALS KUNDEN INNERHALB DER EG BELIEFERN WIR SIE INCLUSIVE DER IN DEUTSCHLAND GÜLTIGEN MEHRWERTSTEUER (15%).

ALS KUNDEN AUßERHALB DER EG BELIEFERN WIR SIE OHNE MWST. IHRE ZOLLBEHÖRDE ERHEBT DIE JEWEILS GÜLTIGE EINFUHR-UMSATZSTEUER.

STICHWORT: UMWELTSCHUTZ

IHRE WAREN ERHALTEN SIE VON UNS IN RECYCLEBAREN SICHERHEITS-VERPACKUNGEN. WENN SIE DIESE TROTZDEM WIEDERVERWENDEN, REDUZIEREN SIE DAMIT DIE ABFALLMENGE DEUTLICH ZUM NUTZEN ALLER.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8-10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON

0221/25 69 83, ...84, ...85
MO-FR VON 10.00 - 18.30 UHR, SA VON 10.00 - 14.00 UHR
AUßERHALB DER GENANNTEN ZEITEN STEHT IHNEN AUF ALLEN DREI LEITUNGEN EIN ANRUFBEANTWORTER ZUR VERFÜGUNG, DER TÄGLICH ABGEHÖRT WIRD.

BESTELLANNAHME PER TELEFAX

0221/25 69 86
RUND UM DIE UHR FÜR IHRE EILIGEN BZW. UMFANGREICHEREN AUFTRÄGE

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:







KONSOLENTYP ... ☐ KUNDENMAGAZIN (INCL. MEGA FUN)

AMERICAN EXPRESS · VISA · Cards Welcome

VG 0494

AUFTRAGGEBER

NAME ...
STRAßE ...
PLZ ORT ...
TELEFON ... KREDITKARTENFIRMA ... VERFALLSDATUM ...
KUNDEN-NR. ... KREDITKARTEN-NR. ...



Ninja Warriors

Nach den ersten bescheidenen Konsolenumsetzungen hat sich Taito nun auch an einer Super-NES-Version des Arcade-Hits versucht.



Endgegner Nr. 2: Geht halt nix über ein Chainsaw-Massaker!

Wer Taitos Spielhallen-Prügelfest (1988) mit den beiden zusammengeschalteten Monitoren noch kennt, der wird feststellen, daß auf dem Super Nintendo nicht sehr viel vom ursprünglichen Spiel übriggeblieben ist. Nach der eher bescheidenen, aber dafür automatennahen PC-Engine- sowie der himmelschreiend miesen Mega-CD-Fassung war man sich bei Taito wohl einig, daß für die wichtige Super-NES-Version der Rotstift noch mal kräftig angesetzt werden müsse. Dem fiel dann auch gleich die bei allen anderen Versionen vorhandene Zweispieler-Option zum Opfer. Nicht geändert hat sich die Hintergrundstory: Wie schon so oft hat ein machthungriger Tyrann (diesmal heißt er Banglar) ein blühendes Land in einen finsteren Scherbenhaufen verwandelt. Nach gründlicher Gehirnwäsche wandeln die Einwohner wie willenlose Zombies umher und dienen dem Despoten als Kanonenfutter. Nur eine kleine Rebellentruppe unter Führung des tapferen Mulk hat sich einen eigenen Willen bewahrt und organisiert den Widerstand. Kurz bevor die Rebellen eine Geheimwaffe fertigstellen können, wird ihr Stützpunkt jedoch von Banglars Agenten entdeckt. Banglar läßt den Aufstand blutig niederschlagen. Ihr habt nun die Aufgabe, die Geheimwaffe der toten Helden zu erproben und den Tyrannen zur Strecke zu bringen. Es handelt sich um drei Kampfroboter in menschlicher Gestalt. "Kunoichi" (jap. für einen weiblichen Ninja) steckt in einer grellroten Kluft und läßt die lange blonde Mähne flattern. Das Blechmädel ist 1,70 m groß und bringt dabei stattliche 109 Kilo auf die Waage. Sie kämpft flink mit kleinen Messern und ihrem langen Katana. Ihr großer Bruder mit dem ebenso phantasievollen wie aufschlußreichen Namen "Ninja" verteilt gewichtige 693 Kilo auf seine 2,10 m. Er verläßt sich auf seinen gewaltigen Faustschlag und reicht bei Bedarf zusätzlich Argumente mit dem Nunchaku nach. "Kamaitachi" (jap. der Sichelschwinger) stellt mit 99kg bei 1,85m das Fliegengewicht des Blecheimer-Trios dar. Seine Klinge am Unterarm ist – ursprünglich mit Kette – ebenfalls eine legendäre Ninjawaffe. Jeder Kämpfer hat natürlich besondere Vorzüge und Special Moves. Ihr sucht Euch einen der Schraubensäcke aus und führt ihn in die acht Levels lange Schlacht. Wie üblich arbeitet Ihr Euch dabei von links nach rechts über den Screen und schickt Legionen unschuldiger Blockflötengesichter heim zu Mami. Von kampfanzugbedreßten Söldnertypen über schlipstragende Karateheineis, von maskentragenden Rübennasen bis zu wütenden Catcherfiguren bietet Ninja Warriors eine reiche Palette an unterschiedlichen Gegnern, die im Laufe des Spiels in immer größeren Horden auftreten und zunehmend Treffer schlucken. Falls sich gar zu viele Ohrfeigengesichter im Geschehen tummeln, könnt Ihr von einer Smartbomb Gebrauch machen, die sich nach Einsatz langsam wieder auflädt. Hin und wieder findet Ihr Energieeinheiten in Kisten, die Euren Lebensbalken auffrischen. Am Ende jedes Levels warten harte Endgegner: Ein riesiger Fußtreter, der Kettensägenmann oder eine fiese Gichtfigur mit Tarnkappe. Zum Schluß trefft Ihr auf Oberbösewicht Banglar. Er sitzt in einer Glaskuppel und bombardiert Euch mit Laserstrahlen. Ihr knackt die Kuppel nur dann, indem Ihr seine Schergen ergreift und mit Schmackes gegen das Glas schmettert – eine Stelle, an der der unbarmherzige Countdown zum echten Problem werden kann... hu

Wenn der große Bruder zuschlägt, fallen die Olivgrünen und Blaumänner wie die Fliegen



Kunoichi mit den blonden Locken haut jeden Gegner aus den Socken!



Ninja reißt einarmig auch den dicksten Brocken aus den Socken

Das Ding mit dem dezenten "E" drauf wirkt bei Androiden wie Mars: gibt verbrauchte Energie sofort zurück



Trotz des Namens ist *Marko's Magic Football* keine Fußballsimulation. Vielmehr präsentiert uns Domark ein ausgefeiltes Jump'n' Run mit vielen Überraschungen.

Es geschehen finstere Dinge in der Sterling Spielzeugfabrik. Colonel Brown und ein verrücktes wissenschaftliches Genie haben eine Substanz entwickelt, die jedes lebende Wesen in einen schleimigen Mutanten verwandelt. Und dieses gefährliche Zeug schütten die beiden in die städtischen Abwasserkanäle. Zufällig sah Marko die Verwandlung einer harmlosen Ratte in ein ekliges Monster und entschloß



sich, dem gefährlichen Treiben ein Ende zu bereiten. Auf Eurem Weg zur Spielzeugfabrik kämpft Ihr Euch durch die Vorstadt, die Abwasserkanäle, eine Baustelle, einen Wald und einen Zirkus.





Ein oder zwei gezielte Kicks und schon treten auch hartgesottene Gegner die Flucht nach unten an

Der Clown (unten) ist ein besonders harter Brocken







Eure Hauptwaffe ist ein verzauberter Fußball, den Ihr auf Eure Gegner abfeuert. Per Knopfdruck kehrt die magische Lederkugel zu Euch zurück. Mit einem Fallrückzieher schaltet Ihr auch die stärksten Feinde aus. In späteren Levels findet Ihr auch eine Pistole und andere Waffen. Da Marko sehr umweltbewußt ist, sammelt er während seines Abenteuers laufend Getränkedosen, die Euch in Form von Punkten gutgeschrieben werden. In vielen Abschnitten gibt's außerdem Geheimräume, in denen die unterschiedlichsten Gegenstände auf den kleinen Kicker warten. *Marko's Magic Football* überzeugt durch viele witzige Animationen und abwechslungsreiche Spielgestaltung. Die Mega-Drive-Version soll Ende April erhältlich sein, gefolgt vom Game Gear im Mai. *rz*



Eigentlich sieht Colonel Brown eher aus wie Uncle Sam...



Er ist wieder da. Der blaue Igel mit dem roten Schuh. EINMALIG schnell, ZWEIMALIG schwer und DREIMALIG größer.

JUMP'N'RUN

- 16 MBit-Modulgröße
- 6 Levels: 3 mal so groß wie SONIC 2
- Speicherbare Spielstände
- Faszinierend neue Bonus- und Special-Stages
- Neuer 2-Spieler-Modus





Hardware

Was gibt's Neues auf dem Super-Nintendo-Hardware-Markt? Ist es endlich einem Hersteller gelungen, ein Joypad zu konstruieren, das besser ist, als das Nintendo-Original-Pad?



SpeedPad

Von Logic 3 gibt's ein schmuckes Austausch-Joypad mit Dauerfeuer. Selbiges wirkt auf alle Buttons gleichzeitig. Als kleine Besonderheit sind die L-R-Tasten nicht an der Kopfseite des Joypads angebracht, sondern liegen direkt neben den Feuertasten. Das SpeedPad liegt gut in der Hand, und wer sich erst an die neue Lage der L-R-Tasten gewöhnt hat, kommt damit gut zurecht. Anspruchsvolle Zocker werden jedoch bald ein einzeln schaltbares Dauerfeuer vermissen.

LogiPad

Für Konsolen gibt's inzwischen eine Menge Joyboards, die mit den robusten Mikroschaltern ausgestattet



nach 10 Minuten...

sind. Das erste Joypad in dieser Gattung ist das LogiPad (ebenfalls von Logic 3). Sämtliche Feuerknöpfe wie auch das Joypad schalten über Microswitches. Gegenüber dem Original-Nintendo-Joypad sind die Buttons extrem leichtgängig. Das Steuerkreuz läßt sich jedoch nicht so feinfühlig dirigieren. Bei unserem Testmuster zumindest fiel der obere Steuerkreuz-Kontakt sehr schwergängig aus. Im "Bomberman-Test" wurde das Logipad aufgrund des "Fabrikationsfehlers" und der damit verbundenen hakeligen Steuerung sowie der starken Gewöhnungsbedürftigkeit der leichtgängigen Buttons mit "naja" bewertet.

Freewheel

In und auf der Packung des FreeWheels wird das Super-Nintendo-Lenkrad als optimal für *Nigel Mansell's World Championship* angepriesen. Schwerkraftabhängige Neigungsschalter übernehmen beim Free Wheel die Richtungskontrolle. Neigt Ihr das Lenkrad um etwa 45 Grad in eine Richtung, wird dies als entsprechendes Steuerkreuzkommando übersetzt. Mit einem analogen Lenkrad, mit dem verschieden starkes Einschlagen möglich ist (wie auf Rennspiel-Automaten), hat das FreeWheel nichts zu tun. Im Praxistest stellte sich schnell ein lästiges "Rudern"ein. Gebt Ihr beispielsweise mit einem Joypad einen kurzen Tick zur Korrektur der Kurvenlage, müßt Ihr das Freewheel in der selben Situation blitzschnell um 90 Grad herumreißen. Außerdem: hält man das FreeWheel in der Hand, kann man es vom Gewicht her als "leicht" einstufen. Nach zehn Minuten am ausgestreckten Arm erreicht das Lenkrad jedoch ein höllisches Gewicht. Das Fazit der Tester: Unbrauchbar!

Action-Replay 2

Das vielleicht interessanteste Feature ist der integrierte Universal-Adapter. Damit könnt Ihr Import-Module auf Eurem deutschen Super Nintendo spielen, sogar die bei neueren Spielen immer häufiger auftauchende 50/60-Hz-Abfrage wird umgangen. Beim Vorgänger ließen sich nicht mehr als vier Codes gleichzeitig aktivieren, die Version 2 ermöglicht die Eingabe von bis zu 100 Codes. Als dritte Neuerung steht Euch eine Zeitlupenfunktion zur Verfügung. Im Gegensatz zu den Stop-and-Go-Funktionen der meisten Joysticks und Joypads, die im Prinzip nur die Pause des Spiels an- und ausschalten, wird hier der Spielablauf wirklich fließend in drei Stufen verlangsamt. Wer das alte Action Replay besitzt, muß sich nicht unbedingt die neue Version besorgen, alle anderen aber können die 120 Mark bedenkenlos investieren.

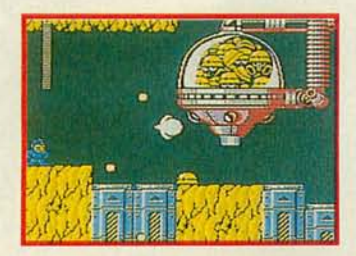


3DO mit RGB

Selbst wer sich zur Zeit ein 3DO importiert, kann immer noch Probleme mit der Bildwiedergabe und dem Netzanschluß bekommen. Das amerikanische 3DO läuft nur mit 110 Volt und spuckt das bestmögliche Bild nur als NTSC-Super-VHS-Signal aus. Eine findige Schweizer Elektronik-Firma hat sich sofort nach dem Eintreffen des ersten 3DOs daran gemacht, das Gerät für den europäischen Markt brauchbar zu machen. Das Problem an der Geschichte: Ein RGB-Signal ist am 3DO nicht abzugreifen, es ist nur in digitaler Form (und damit kann kein TV etwas anfangen) in den Schaltkreisen unterwegs. Die Lösung: Ein dreifacher Digital-Analog-Wandler. Das damit gewonnene RGB-Signal hat zwar immer noch 60 Hz, damit kommen jedoch die meisten modernen Fernseher klar. Als kleine Zugabe wird noch ein 220-Volt-Trafo im Gehäuse untergebracht. *jb*




SHADOWRUN
Schatten
einer dunklen
Zukunft!
*
"Eine exzellente Mischung aus Rollenspiel, Action und Strategie."
Nintendo Fun Vision
Mega Fun: 85%
MEGA FUN GOLD GAME
„Ungewöhnliches Cyberpunk-Rollenspiel mit komplexer Story und dichter Atmosphäre."
MANIAC: 81%
Deutsche Bildschirmtexte!
Weitere Informationen zu Shadowrun-Artikeln bei: Fantasy Productions GmbH, Postfach 14 16, 40674 Erkrath, Tel. 02 11 / 9 24 22 42
LAGUNA VIDEO GAMES
DATA EAST", FASA Corp.
Nintendo
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
LASER BEAM
* Shadowrun hat den Laguna Spaßgarantie-Sticker: Das heißt: Du kannst das Spiel innerhalb von 4 Wochen nach Kauf umtauschen. Und zwar gegen ein anderes LAGUNA Spiel, ebenfalls mit Spaßgarantie, für das gleiche System.
Laguna Hotline Service: 06107/62067
Montag bis Freitag: 15.00 - 18.00 Uhr
LAGUNA Spiele gibt's überall: In Kaufhäusern, im Fachhandel oder im Versandhandel!
VK&K Frankfurt



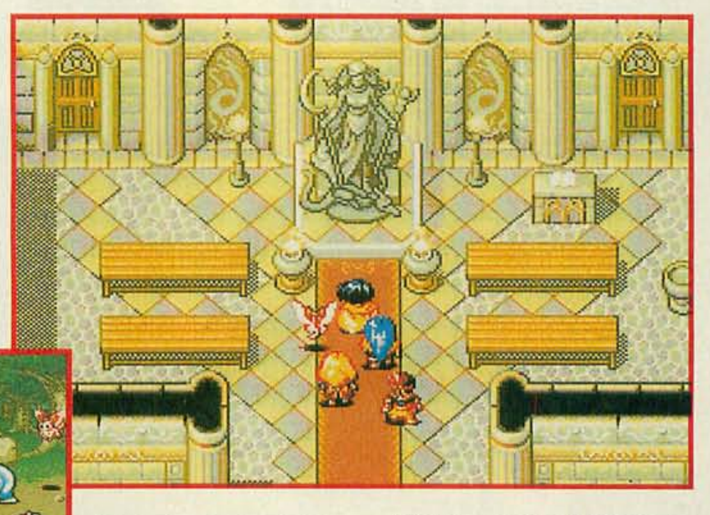
Die altbewährte Mega Man-Serie wieder auf dem NES



Nippon Corner

Der Lenz ist da! Nach dem wohlverdienten Winter-CES-Schlaf hört man auch in Japan so langsam die ersten müden Knochen knirschen.

Gesucht: Bösewichte für **Mega Man 6**!! So hieß es vor genau einem Jahr in einer Anzeige in VIDEO GAMES 3/93. Damit startete Capcom einen weltweiten Design-Wettbewerb, der die zukünftigen Boss-Gegner für unseren Helden Mega Man aus der Taufe heben sollte. Und nun steht es fest: Acht grimmige Mechano-Schurken wurden in die Leibgarde des Dr.Wily aufgenommen, was ihren jeweiligen Schöpfern (aus Japan, Kanada und den USA) die Teilherrschaft im Wily-Imperium und eine Capcom-Wanduhr bescherte. Ob und wann dieses NES-Spiel in Deutschland erscheinen wird, steht noch in den Sternen.



Die ersten Screenshots von Lunar 2 – Eternal Blue. Der Erscheinungstermin ist noch unbestimmt.

Nach dem großen Erfolg von Lunar haben die Entwickler bei Game Arts nicht geschlafen. Mit aufgepeppter Grafik und noch mehr CD-Sound wollen sich die Game-Artisten mit **Lunar 2 - Eternal Blue** auf dem Mega-CD-Rollenspielmarkt etablieren. Diesmal steht ein geheimnisvolles Mädchen namens Lucia im Mittelpunkt einer Handlung, die eng mit der vorangehenden verflochten ist. An die Stelle von Alex, dem Held in Teil 1, wird der abenteuerlustige Hero schlüpfen, Nall findet in Ruby eine würdige Nachfolgerin. Wie die gesamte Story letztendlich ablaufen soll, darüber wird in den Entwicklerlabors nächtens noch heftig gebrütet. Es gibt also noch viel zu tun.

Wieder einmal lautet die Devise "Prügeln bis zum Gehtnichtmehr" Anscheinend gönnen die Anime-Fans den Entwicklern keine Ruhe, denn dies ist schon das dritte Prügelspiel mit dem (zumindest in Japan) populären Comic-Helden Ranma. Abgesehen davon, wurde in **Ranma 1/2** von Rumic Soft die Grafik erheblich verbessert. Special Moves und die Ranma-typischen Wehmutsausbrüche der 13 Kämpfer sind ebenso originalgetreu nachempfunden wie die Musik. Und für Kritiker von Comic-Prüglern sei nebenbei erwähnt, daß der Schwierigkeitslevel erheblich angehoben wurde.



Oben: Schon wieder ein SNES-Prügelspiel mit dem Japano-Helden Ranma

Rechts: Taktics Auga von Quest wirkt auch grafisch sehr ansprechend

Seit sich die J-League Profifußball-Liga die Herzen der Nippon-Kids erkickt hat, hagelt es regelrecht Konsolenfußballspiele Marke "Made in Japan". **World Wide Soccer** von Pack in Video ist die neueste Variante des inzwischen



World Wide Soccer für SNES

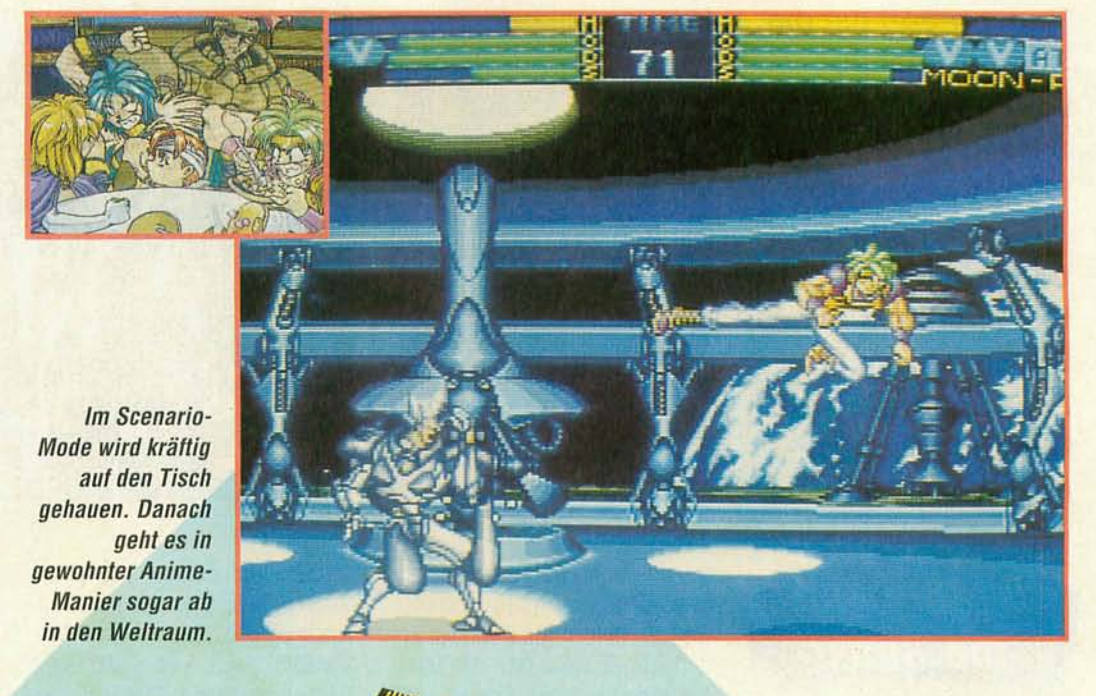
auch in Japan höchst populären Volkssportes. Als Spieler einer japanischen oder ausländischen (auch der deutschen) Elf, jongliert Ihr das runde Leder durch ein 3-D-Spielfeld. Dabei ist die Ansicht fest fixiert auf den ballführenden Spieler. Bewegt sich dieser, "läuft" Euch also die Kamera hinterher. Habt Ihr einmal eine gute Position eingenommen, könnt Ihr per Knopfdruck einem anderen Stürmer eine Flanke vordonnern. Und wenn Ihr Euch ausgiebig warmgespielt habt, darf man eine ganze Saison durchspielen.

Optisch aufwendig gestaltete Strategiespiele gab es bisher nur selten auf SNES. Hier könnte Quest mit **Taktics Auga** ordentliche Pionierarbeit leisten. Mit einer Truppe von Soldaten, Rittern und Zauberern müßt Ihr gegen eine feindliche Armee machthungriger Imperialisten und Monstern antreten. Offenbar scheinen die Entwickler viel Zeit mit Rollenspielen verbracht zu haben, denn einige Elemente erinnern doch stark an Final Fantasy oder Soulblazer.

tet

WARPZONE PC/ENGINE

Eine superschnelle RAM-Karte kommt angedüst. Sie soll die Einlesezeit von CDs verkürzen. Alle die es nicht so rasant lieben, können vom Engine-Nachfolger träumen. Dieser soll Ende '94 erscheinen.



Im Scenario-Mode wird kräftig auf den Tisch gehauen. Danach geht es in gewohnter Anime-Manier sogar ab in den Weltraum.

Arcade-Card

Schon im Dezember hätte sie erscheinen sollen. Aber nun steht es definitiv fest: Die 16-MBit-Arcade-Card kommt am 12. März in Japan auf den Markt. Genaugenommen sind es eigentlich zwei Karten, aus denen Ihr Euch die richtige aussuchen müßt: Die Arcade-Card DUO fürs Duo bzw. Super-CD-ROM2 und die Arcade-Card PRO für Besitzer älterer CD-Geräte. Letztere müssen ihre Super System Cards ausklinken, da im PRO bereits zusätzlich 2 MBit RAM eingebaut sind. Mit einer Speicherkapazität von insgesamt 18 MBit können nun erheblich mehr Pufferdaten von der CD eingelesen werden als bisher. Vor allem für zukünftige Automatenumsetzungen bedeutet dies die Möglichkeit einer nahezu lückenlosen (und ruckfreien) Darstellung aller grafischen Elemente.

Zur Zeit sind folgende CD-Titel angesagt: **Fatal Fury 2** (12. März), **Art of Fighting** (26. März), **Fatal Fury Special**, **World Heros 2** (beide bis Ende '94) und **Strider** (Erscheinungstermin unbestimmt). Diese Leckerbissen werden jedoch nur in Verbindung mit einer Arcade-Card auf Euren Konsolen laufen. Also bleibt am Ball, wenn wir die ersten Spiele testen. Dann könnt Ihr sehen, ob sich eine Anschaffung lohnt, denn billig ist der ganze Spaß nicht gerade: Die Preise liegen umgerechnet bei etwa 220 DM für die DUO- und 300 DM für die PRO-Card.

Die Arcade-Card DUO speichert 16 MBit an Daten. Sie muß nur hineingesteckt werden.

Für ältere CD-ROM-Besitzer: Arcade-Card PRO ersetzt die Super System Card

Flash Hiders

Kaum sind die Arcade-Cards angekündigt, hat Right Staff schon die erste CD, das (wahlweise) die erweiterten Speichermöglichkeiten nutzen soll, herausgebracht. Eine Kombination aus Digi-Comic und Prügelspiel, so könnte man **Flash Hiders** bezeichnen. Neben dem Scenario- und dem Versus-Modus, steht Euch außerdem der Advanced-Mode zur Auswahl, in dem Ihr an einem Turnierkampf (gegen den Computer) teilnehmen könnt. Hier stellt Ihr vor jedem Kampf den Angriffs-, Verteidigungs- und Schnelligkeitslevel Eures Kämpfers ein. Verkloppt dieser nun einen Gegner, kassiert Ihr das Preisgeld und könnt ihm Waffen und Ausrüstungsgegenstände kaufen.

Wer auf "Anime"-artige Sequenzen (mit japanischer Sprachausgabe) und flotte Special Moves steht, wird viel Spaß an diesem Spiel haben.

Engine-Nachfolger

Die Welle der neuen 32-Bit-Konsolen verschont auch die Engine-User nicht. Ende diesen Jahres will NEC Home Electronics ein Gerät auf den Markt bringen, das zur Zeit unter dem Codenamen FX in Entwicklung ist. Das Herzstück der neuen Engine ist ein V-810 RISC-Prozessor von NEC. Zusammen mit einer Reihe von Grafikprozessoren aus der Serie Hu-C62 (*Codename Ironman*) von Hudson, soll er in der Lage sein, Bewegungsabläufe bis zu 30 Bilder pro Sekunde auf den Bildschirm zu zaubern. Damit eine solche Flut von Bildern überhaupt Platz auf einem Datenträger finden, müssen



Der V-810 für die neue Engine

Daten im JPEG- (Standbild) und MPEG- (Laufbild) Verfahren komprimiert werden. So sollen künftige FX-Spiele nur noch auf CD erscheinen. Ihr fragt Euch sicher, ob die bisherigen Hu-Karten und CDs weiterverwendet werden können, aber leider ist eine Abwärtskompatibilität genauso unwahrscheinlich wie ein offizieller Erscheinungstermin in Deutschland. *tet*

NINTENDO WARPZONE

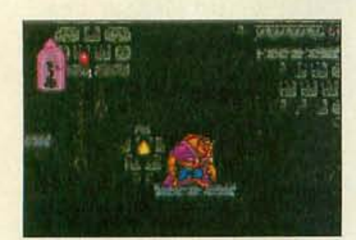
Hudson-Soft hat die Super-Nintendo-Lizenz für *Beauty and the Beast* erworben. Wir präsentieren die ersten Bilder und Infos. *Fifa International Soccer* stürmt auf Euer Super-NES zu. Nintendo Deutschland weitet sich aus.





Beauty and the Beast

Bei der Super NES-Version von *Beauty and the Beast* handelt es sich um ein reinrassiges Jump'n'Run-Spiel. Ihr übernehmt die Rolle des eigenwilligen Beasts und müßt die verschwundene Belle wieder finden. Fledermäuse, Ratten und anderes Ungeziefer wollen Euch den Weg zur holden Maid versperren. Verteidigen kann sich das Beast mit verschiedenen Schlag- und Wurftechniken. Das Endprodukt ist etwa im Spätsommer zu erwarten.



Das Beast zieht in den Kampf

Der Klempner zieht um

Die *Nintendo of Europe GmbH* errichtet im bayerischen Großostheim eine neue Unternehmenszentrale. Bis Anfang nächsten Jahres sollen für rund 40 Mio. DM mehr als 20000 m² neue Büro- und Lagerfläche entstehen. Diese werden auch dringend benötigt. Allein in Deutschland brachte *Nintendo* bis Ende '93 mehr als 7 Mio. Konsolen (NES, S-NES und Game Boy) an den Mann. "Damit können wir nun Spielwarenhändler in allen europäischen Ländern beliefern" bekundete General Manager Shigeru Ota bei der feierlichen Grundsteinlegung am 21.Januar. Anschließend auf dem Empfang wurde nichts neues gesagt.

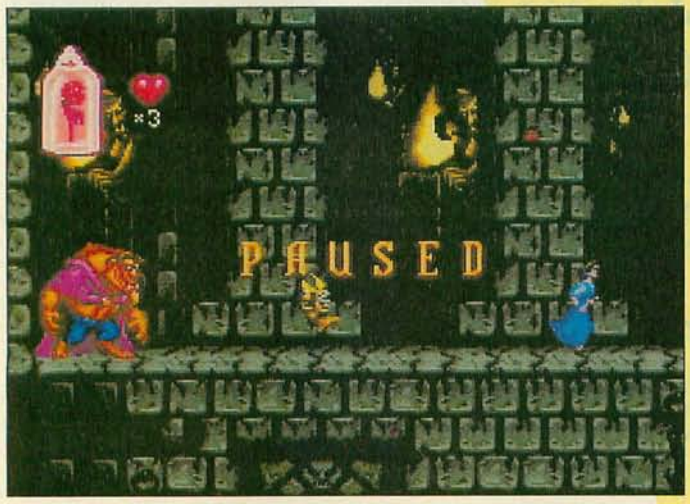


Gleich gibt's ein Toooor!!!

Fifa Inter. Soccer

Alle Fußballfreunde, die neidisch auf das Mega-Drive-Rasenspektakel schielten, dürfen die Fahnen schwingen. Im Mai, noch rechtzeitig vor der WM, wird das Kicker-Spiel von EA-Sports für das Super-NES erscheinen. Umfangreichere Spieloptionen und grafisch aufbereitete Menüs sollen das offizielle FIFA-Bolzspiel zum Verkaufserfolg führen. Bis zu fünf Spieler können mit einem entsprechendem Adapter an einem Match teilnehmen. Wir dürfen gespannt sein.

ws



Im Schloß entfleucht die schöne Belle dem noch häßlichen Beast.

Last-Minute-News

Hier noch ein paar Kurzmeldungen: Konamis *Twinbee Rainbow Bell Adventure* (Test in der VG 3/94) wurde komplett eingedeutscht und ist bereits in den Läden erhältlich. In dem offiziellen Modul verschwand die Batterie zum Spielstand speichern und wurde durch eine Paßword-Option ersetzt. Der Preis beträgt nun ca. 140 DM. Der beim Testmuster angegebene Preis der Japanversion, resultierte aus Eigenimportkosten des Musterlieferanten. Die deutsche Version von *Stunt Race FX* hat sich verspätet und erscheint nun ca. Juli. Für Leute, die noch kein Super-Nintendo besitzen und einen schmalen Geldbeutel haben, hält Big "N" ein spezielles Angebot parat. Für schlappe 350 Mark erhaltet Ihr ein *Power 3-Set* inklusive der drei Super-Hits: SMW, S. Soccer und F-Zero.


Profi Accessoires
SV 337 SN PRONEO II
Das ultimative Joypad für SNES mit Bildschirm. 30 Programmschritte gespeichert für SF II, Fatal Fury usw. Jeder Gegner ist zu schlagen!
unverb. Preisempf. DM 69.95
Auch für MEGADRIVE unter Art.-Nr. SV 437
SV 439 SG PROPAD 2
Superjoypad mit 6 Spielknöpfen für Megadrive. Super-Dauerfeuer, Sychronfeuer, Slow-Motion, LED-Display. Alle Stufen durchspielen!
unverb. Preisempf. DM 39.95
SV 334 SN PROPAD
Inzwischen das erfolgreichste Pad für SNES und Megadrive (SV 434).
unverb. Preisempf. DM 34.95
SV 338 Top-Fighter
Die kompromisslose Konsole für den absoluten Profi mit Programmierung für SNES und mit den superrobusten Spielhallen-Mikroschaltern.
unverb. Preisempf. DM 149.95
SV 336 SN
Top-Konsole für SNES mit „Digital Action Learning System"
DM 99.95
unverb. Preisempf.
SV 907 Handy Boy
Was der Game Boy braucht: Lupe, Licht, Stero-Sound, Joystick, Feuerknöpfe und Gurt. Alles in Einem.
unverb. Preisempf. DM 69.95
Erhältlich in allen guten Fachabteilungen der Warenhäuser, Versandhäuser, Fachmärkte und Video-Game-Shops wie z. B. bei Karstadt, Horten, Quelle, Otto-Versand, Neckermann, Media-Märkte, Saturn, Pro-Märkte, Phora, Brinkmann, PC-Computer, Porst, Interdiscount, Vedes, CPS Heidak Köln.
SNES und Game Boy sind geschützte Warenzeichen von Nintendo. Megadrive ist geschütztes Warenzeichen von Sega.
Joyplus
SV 910 Handy Power Kit II
Hat Platz im Game Boy mit Batteriefachabdeckung für 8 Stunden Spielzeit.
unverb. Preisempf. DM 39.95
Jöllenbeck GmbH
Far East Import-Export
27404 Weertzen
Tel. 04287/1251
Fax 04287/607
QUALITY JOYSTICK
Vertrieb nur über den Fachhandel.
Schweiz:
ABC Import & Export AG
Baggastiel 48
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/7852960
Fax 081/7851222
Österreich:
ABC Marketing & Vertrieb
Letzestraße 32a
A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/71675
Fax 05522/71674

Codemaster kündigt mit der J-Cart eine Neuentwicklung auf dem Modulbereich an. Wir berichten außerdem über: Tennis All-Stars (MD), Excellent Dizzy (MD) und Drop Zone für das Game Gear. Zu guter Letzt: AT&T, der amerikanische Telefongigant, steigt mit einem Modem groß in das Videospielgeschäft ein.

J-Cart

Die "kleine" Englische Softwarefirma Codemaster hat sich große Gedanken gemacht, wie am besten ein Vier-Player-Spiel zu vermarkten sei. Das Resultat ist ein neu konstruiertes Modul namens **J-Cart**, das mit zwei zusätzlich eingebauten Joystick-Ports aufwartet. Nun kommt der Clou, Ihr bekommt ein Spiel, das sich auf einer **J-Cart** befindet, zum Preis eines gewöhnlichen Mega-Drive-Spiels.



Deutlich zu erkennen die zwei eingebauten Joystick-Ports

Tennis All-Stars

Im Mai erscheint mit Tennis All-Stars das erste Spiel, welches diese zwei Extraports unterstützen wird. Eine Riesenauswahl an Spieloptionen soll das Ballspektakel zur besten Tennissimulation auf dem Mega Drive machen. Die ersten Screenshots lassen zumindest schon Gutes vermuten. Als Gag haben die Programmierer einen Battle-Modus mit eingebaut, in dem Ihr Euch gegenseitig im wahrsten Sinne des Wortes vom Platz fegen könnt.



Edle Grafik und rauschendes Publikum warten auf Euch

Edge 16

AT&T hat ein Mega-Drive-Modem entwickelt, das im Laufe dieses Jahres in Amerika auf den Markt kommen wird. Es handelt sich hierbei um eine vollständige Eigenentwicklung. Das bedeutet, es ist nicht kompatibel mit dem in Japan schon lange erhältlichen Sega-Modem. Das Gerät von AT&T trägt den klangvollen Namen **Edge 16**. Die Installation geht recht einfach vonstatten: Das Modem wird einfach auf das Mega Drive aufgesteckt und mit dem Telefonnetz verbunden. Eine Besonderheit gibt's noch, Ihr könnt über das Telefonnetz gegeneinander spielen und gleichzeitig noch sprechen, falls mal Fragen aufkommen. Voraussetzung dafür ist ein spezielles digitales Leitungsnetz (in Europa kurz ISDN genannt), damit das auch funktioniert. Somit steht vor der Veröffentlichung in Europa noch ein großes zeitliches Fragezeichen, denn von der technischen Seite her fehlen leider die flächendeckenden Voraussetzungen dafür. Folgende Softwarefirmen werden für das **Edge 16** Spiele mit Modem-Unterstützung programmieren: Sega, Spectrum Holobyte, Microprose, Dynamix, Akklaim, U.S.Gold, The Software Toolworks, Gametek, Pf.Magic, Electronic Arts, Extreme und Electrobrain. Vielversprechende Namen, wie man sieht! Ein Keyboard zur Dateneingabe wird mitgeliefert. Weitere Informationen folgen, sobald das Gerät verfügbar ist.

Drop Zone

Die vernachlässigten Game-Gear-Besitzer werden bald mit dem Kultklassiker im Defender-Stil Drop Zone beglückt. Erste Bilder lassen eine 1:1 Umsetzung vermuten. So lustig es klingen mag, das ist kein Aprilscherz!



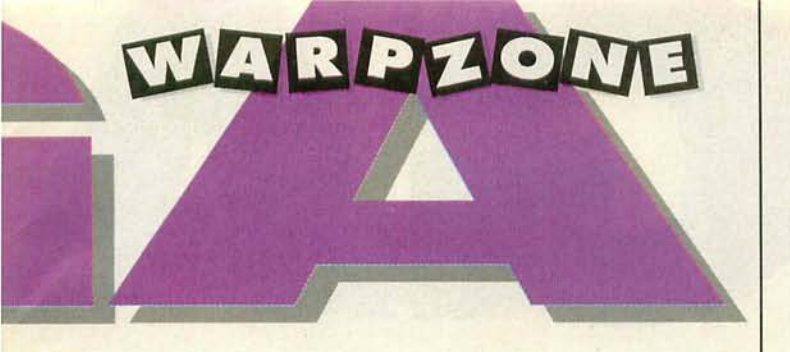
Mit Düsenantrieb und Laser wird bei Drop Zone gearbeitet

Excellent Dizzy

Dizzy wird sich ebenfalls bald wieder auf dem MD tummeln. Mit drei Spielen auf einem Modul vereint, will Codemaster den Dizzy-Charakter im April an den Mann bringen. Bei "Go! Dizzy Go!" dürft Ihr den kleinen Eierkopf in bester Jump'n'Run-Manier durch verschiedene Landschaften steuern. Leute, die gerne puzzeln, können sich an "Panic! Dizzy" versuchen. Zu guter Letzt dürfen sich Abenteuerfreunde mit "Dizzy the Adventure" vergnügen.



Dizzy, der tollkühne Eierkopf geht wieder auf Wanderschaft



Street of Rage 3







Mit "Zan" – dem Furchtlosen, gesellt sich ein neuer Charakter dazu. Neue Special Moves lassen die Feinde vor Angst zittern.

Für Action-Prügelfans ist die Fortsetzung *Street of Rage 3* (auch bekannt unter *Bare Knuckle III*) von Sega in der Pipeline. Geballte 24 Megabit, neue Charaktere und trickreichere Obermotz-Gegner sollen das Herz der Beat'em-Up-Fans im Herbst höher schlagen lassen. Das Special-Moves-System wurde dazu noch komplett neu überarbeitet. Im weiteren Spielverlauf lernen die Charaktere neue Schlagtechniken hinzu und verfügen über zahlreiche Spezialwaffen. Unter anderem, wird nun auch das 6-Button-Joypad unterstützt. Für die musikalische Untermalung sorgt wie schon bei den Vorgängern Altmeister Yuzo Koshiro. Der hat sich neue fetzige Techno-Rhythmen einfallen lassen, was alles Dagewesene auf dem Mega Drive in den Schatten stellen soll.

Master System Adapter II

Da sich das Mega Drive II vom Design her ein wenig verändert hat, gibt's dafür einen neuen Master System Adapter II, der sowohl auf dem alten und neuen MD in den Schacht paßt. Ansonsten bleibt alles beim alten.



Infrarot 6-Button-Joypads

Wer sich schon immer über den Kabelsalat geärgert hat und nicht auf sein 6-Button-Joypad verzichten wollte, kann sich nun getrost das neue Infrarot 6-Button-Joypad von Sega für 90 DM zulegen. *ws*

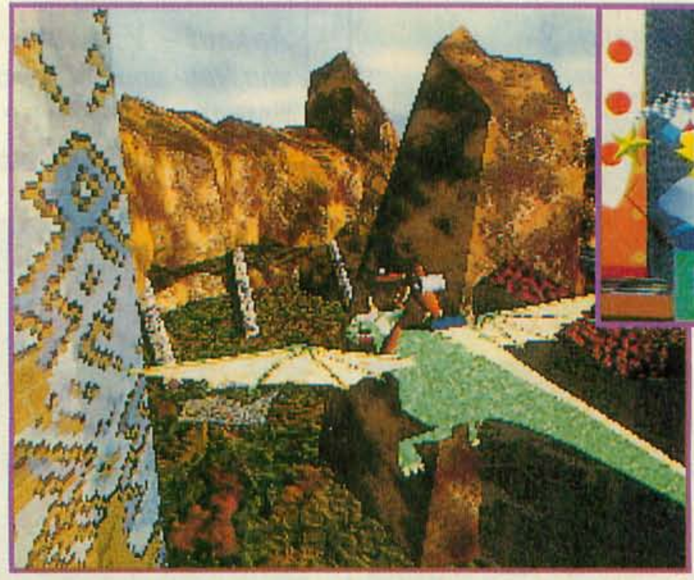




Sega Saturn

Alle zukünftigen Saturn-Freaks aufgepaßt! Der Schleier um die sagenumwobene Konsole lüftet sich so langsam: Endlich hat **Sega** Japan mit der Hardwarespezifikation und einigen Screenshots von Saturn-Spielen die Pressewelt vorläufig ruhiggestellt. Wie wir erfahren konnten, sollen zur Zeit zehn Software-Titel in Entwicklung sein, 30 weitere CDs sollen kurz nach Markteinführung des Gerätes folgen. Offensichtlich wollen die Entwickler von den Errungenschaften auf dem Automatenmarkt profitieren, und vornehmlich auf Polygongrafik setzen. Mit einer Rechenleistung von 900 000 Polygonen pro Sekunde und dem zusätzlichen CD-ROM-Prozessor SH 1 (32-Bit RISC-Chip für das Intelligent CD-System), sollte der Saturn keine Schwierigkeiten haben, auch aufwendig gestaltete Grafiken fließend darzustellen. So dürfte das vor kurzem auf Automaten vorgestellte 3-D-Prügelspiel *Virtua Fighter* eines der ersten Saturn-Spiele werden, ebenso wie der Rennsimulator *Daytona*, der demnächst in japanischen Spielhallen seine Runden drehen wird.

Zudem ließ **Sega** Japan durchsickern, daß der Windows-Riese **Microsoft** voraussichtlich das Betriebssystem für den Saturn entwickeln wird. Erstaunlich, daß *nun* diese PC-Software-Firma, die sich bisher fast ausschließlich auf "ernsthafte" Anwendungen beschränkte, doch noch den Sprung ins heiter-fröhliche Gewässer wagt. Der Grund dafür dürfte vor allem an der Zukunftsperspektive des Saturns liegen. Stichwort: Multimedia. Mit einer zusätzlichen Buchse (wahrscheinlich in Form eines Modul-Einschubes) wird der Saturn auch ein offenes "Ohr" für Telekommunikation, Datenbanken und PC-kompatible Anwendungen haben. Ganz schön ehrgeizig, der Kleine! *tet*



Das erste Screenshot vom 3-D-Ballerspiel für den Saturn.

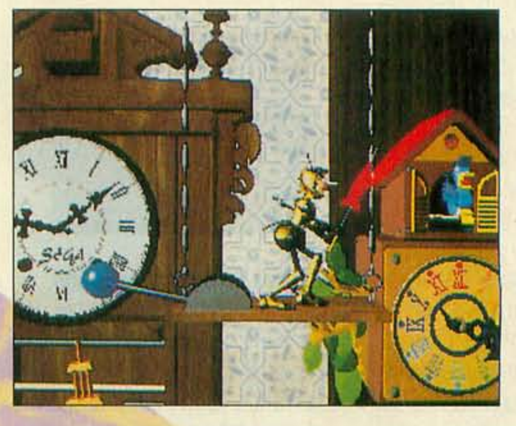
Ritter gegen Kasperl. Ein farbenfrohes Adventure-Spiel.



Fußball mit Polygonspielern.

Sega Saturn

CPU:	SH 2 (32-Bit RISC) x2
Sound-Prozessor:	68 EC 000 (16-Bit)
CD-ROM-Prozessor:	SH 1 (32-Bit RISC)
DSP:	24 Bit
Arbeitsspeicher:	16 MBit
Video-RAM:	12 MBit
Sound-RAM:	4 MBit
CD-Puffer:	4 MBit
IPL-ROM:	4 MBit
Grafik:	max. 16,7 Mio. Farben 900 000 Polygone/Sek.
Effekte:	Flat-Shading, Grey-Shading, Texture-mapping
Sound:	PCM 32-Kanal oder FM 8-Kanal
CD-ROM:	Double-Spin Intelligent CD



Die gesamte Grafik basiert auf Polygonen. Oberfläche, Lichtquellen und Schatten werden gesondert berechnet.



Der Rennsimulator Daytona soll zuerst auf Automat erscheinen

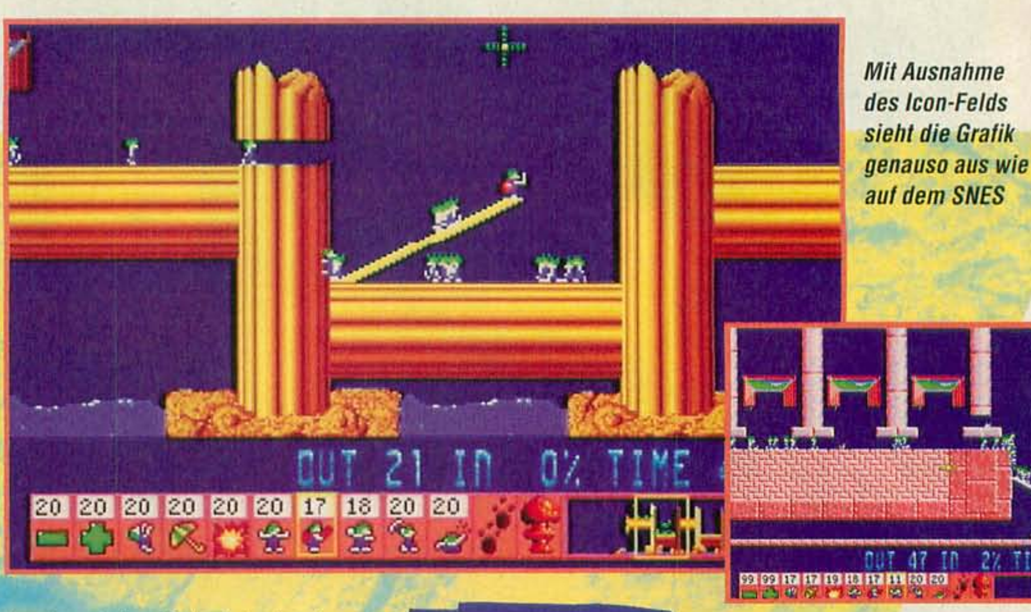


Eines der ersten Spiele für den Saturn: Virtua Fighter


BMZ
WORL
Games World.
Fantasy, Action, Competition. Und die große Herausforderung: Wer schlägt den Videator? Die ultimative Videogame-Show für Freaks. Mit Roby Rob.
Ab So., 27.3. in SAT.1
10.00
SAT.1 Die beste Zeit des Tages

Lemmings

Der selbstmörderische Marsch der Lemminge macht auch nicht vor 32-Bit-Konsolen halt. Mit orchesterreifer CD-Musik und aufgepepptem 3-D-Vorspann haben die Entwickler von Psygnosis dem Denkspiel-Klassiker eine 3DO-Schürze verpaßt. Aber abgesehen davon sucht man vergeblich nach Innovationen. Die 120-Seiten-scroll-Levels wurden ebenso getreu übernommen wie auch die Grafik. Also eine perfekte (und auch perfekt funktionierende) Umsetzung? Weit gefehlt! Erstens vermittelt die Musik in Lemmings noch lange nicht die poppige Stimmung, die wir von den 16-Bit-Spielen her kennen. Und zweitens scheinen die Programmierer das Spiel nicht richtig durchdacht zu haben, denn eine der wichtigsten Funktionen (besonders in späteren Levels) ist kaum ausführbar: Die Pausenfunktion. Anstatt sie einer leicht zugänglichen Taste auf dem Joypad zuzuordnen, hat man sie schlicht zum Icon degradiert. So müßt Ihr mit dem Cursor mühselig den ganzen Bildschirm durchqueren, um mal kurz eine Denkpause einlegen zu können. Noch schwieriger wird es, wenn Ihr mehreren Lemmingen diverse Aufträge erteilen wollt. Da nämlich die Pausefunktion aufgehoben wird, wenn Ihr einmal eine Taste (oder Icon) betätigt, ist ein ständiges hin und her zwischen Spielfläche und Icon-Feld angesagt. Und so schnell, wie sich die grünhaarigen Pelztiere in die Tiefe stürzen, könnt Ihr das Fadenkreuz nicht lenken. Vielleicht wird das Spiel um einiges einfacher zu steuern sein, wenn die angekündigte 3DO-Maus endlich im Handel ist. Aber bis dahin werden wohl die Lemminge längst alle ausgestorben sein.



Mit Ausnahme des Icon-Felds sieht die Grafik genauso aus wie auf dem SNES



Lemmings zum Vorzeigen: gerenderte 3-D-Grafik im Demo-Vorspann

Putt-Putt goes to the Moon

Wenn das Neil Armstrong geahnt hätte! Jetzt kurven schon lilafarbene Autos mit Kulleraugen auf dem Mond herum. Putt-Putt, so heißt unser Held auf vier Rädern, wird nach einem Besuch in einer Feuerwerksraketenfabrik versehentlich auf den Mond geschossen, wo er auf seltsame Außerirdische trifft. Dieses Adventure-Lernspiel, von der es in den USA eine ganze Serie gibt, ist speziell für Kinder von 3 bis 8 Jahren konzipiert. Mit einem Cursor könnt Ihr auf dem Comic-Bildschirm auf verschiedene Objekte klicken, die darauf mit Digi-Tönen reagieren, oder Euch in das nächste Level hinüberkatapultieren. Und so geht es weiter, bis Ihr Putt-Putt sicher auf die Erde zurückgeführt habt. Die Grafik im gesamten Spiel ist sehr nett gezeichnet, und der Sound ist auch vom Feinsten. Schade, daß es nur sehr wenige 3- bis 8jährige 3DO-Besitzer in Deutschland gibt, die mit englischen Texten und Sprachausgaben zurechtkommen. *tet*



Ein falscher Hebel, und "Wumm!", geht die Feuerwerksrakete hoch

Gerettet! Ein Artgenosse auf dem Mond zieht Euch aus dem ungesunden Dümpel heraus.

WARPZONE

JAGUAR

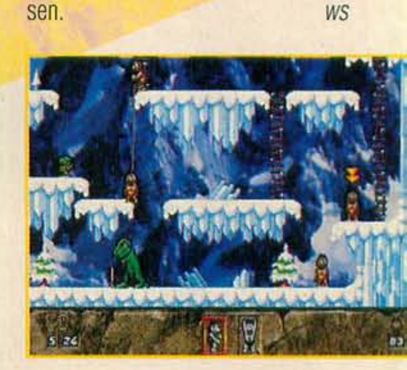
Evolution: Dino Dudes

Euch kommen die Bilder bekannt vor? Richtig erkannt, bei *Dino Dudes* handelt es sich eindeutig um *Humans*. Alles schön verpackt unter einem modernen, zugkräftigeren Namen. Die kleinen Neandertaler-Freaks bevölkern nun den Jaguar. Die Aufgabe ist die gleiche geblieben. Ihr müßt den leicht dümmlichen Keulenschwingern Befehle geben, damit diese unbeschadet den Ausgang zum nächsten Level erreichen. Dabei steigert sich die Zahl der "Neander"-Dudes von Runde zu Runde, die Ihr über kantige Felsvorsprünge und sonstige Hindernisse dirigieren müßt. Die Steinzeitknaben können zunächst nur laufen und aufeinanderklettern, sobald sie allerdings einen Speer, ein Seil, eine Fackel oder ein Rad besitzen, erweitern sich ihre Fähigkeiten. In höheren Levels habt ihr vor allem mit dem Zeitlimit, aber auch mit diversen Dinos und anderem Getier zu kämpfen. Als Belohnung für einen erfolgreich absolvierten Level, gibt es ab und an animierte Zwischensequenzen zu sehen. Die Steuerung wurde an das Atari-Key-Joypad angepaßt. Somit wird nun auch die Zifferntastatur mit zum Spielen benutzt. Leider sieht die Grafik keinen Deut besser aus als die Super-Nintendo-Version (getestet in dieser Ausgabe). Übrig bleibt ein witziges, gut durchdachtes Puzzlespiel, das in keinster Weise die technischen Gegebenheiten des Jaguars ausnützt. Wer momentan mit seiner Edelkonsole etwas auf dem Software-Trockenem sitzt, sollte *Evolution: Dino Dudes* ins Auge fassen.

WS



Die "Dudes" auf Erkundungsreise. Einer hat es nicht geschafft und wird gerade von einem Dino verspeist.



NEOGEO

WARPZONE

Die Prügelwelle rollt unaufhaltsam weiter: SNK präsentiert den Nachfolger zu Art of Fighting. Nach längerer Zeit gibt es mit Spinmaster endlich mal wieder ein Jump'n'Run-Game für die Edelkonsole.

Art of Fighting 2

Kein Prügelspiel ohne Fortsetzung! So könnte das Motto der SNK-Programmierstätte in Japan lauten. Satte 180 Megabits wurden diesmal für *Art of Fighting 2* verbraten. Zum Vergleich: Die Vorgängerversion hatte "nur" 102 MBit zu bieten. Ein paar Megabits hin oder her, es kommt nicht immer auf die Speicherkapazität eines Moduls an, sondern wie gut das Ganze in Szene gesetzt wurde. Bei der zweiten Prügel-Saga hat die Grafik und der Sound dementsprechend mächtig zugelegt. Neue Superkämpfer mit deftigen Tricks gesellen sich zu den Altbekannten dazu. Wie schon beim ersten Teil werden die Sprites und der Hintergrund herangezoomt. So stehen sich beim Kampf Mann gegen Mann zwei bildschirmgroße Figuren gegenüber, die sich mit verschiedenen Knüppel und Hau-Drauf-Moves bis zur bitteren Niederlage bekämpfen. Dafür bewegt sich in den farblich sehr schön gestalteten Hintergrundszenarien nicht mehr allzuviel. Den angehenden Meister der schwingenden Faust stört das wenig, denn der ist mit dem Geschehen im Vordergrund mehr als genug beschäftigt. Im Ein- oder Zwei-Spieler-Modus stehen 12 Fighter, mit verschiedenen Fähigkeiten und Waffen ausgestattet zur Auswahl, davon sind vier komplett neu hinzugekommen. Im Kampf gegen den Computer gibt es nur zwei Alternativen: Entweder Ihr gewinnt oder müßt ein weiteres kostbares Continue verschwenden, um erneut antreten zu können. Als grundlegende Neuerung ist es nun im Einspielermodus möglich, sich gleich zu Beginn sein persönliches Opfer auszusuchen. Zudem besteht die Möglichkeit, gegen den gleichen Charakter zu kämpfen. Woher wohl diese Idee stammt? Die zur Auswahl stehenden Prügelwichte kommen aus aller Herren Länder: Yuri Sakazaki, die zarte Karate-Kämpferin aus dem fernen Japan zeigt, was ein harter Handkantenschlag bewirken kann, John Crawel, ein psychopathischer Kriegsveteran, schwingt die harte Keule ohne Scheu und Skrupel, Eiji Kisaragi, der kampferprobte Säbel-Ninja aus dem Sukujita-Dojo, läßt kein Haar auf dem Kopf. Jeder der Prügelknaben hat seine ganz speziellen Special Moves, die durch geschickte Joystickverrenkungen ausgelöst werden. Alle vier Buttons des Joypads wurden mit einer



John Crawley, der coole Army-Fighter, zeigt seine Muckis

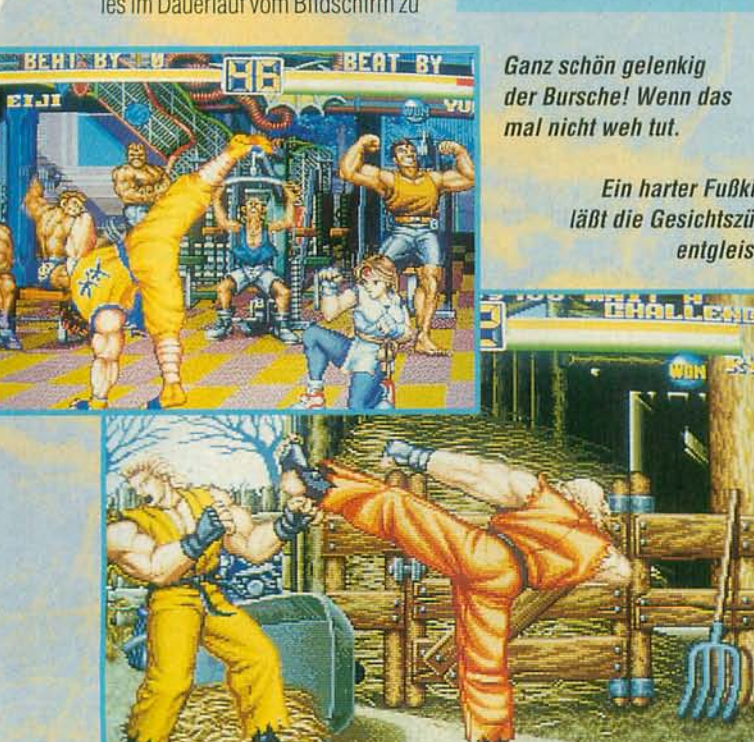
Eine scharfe Kralle à la Freddy Krueger macht Lee Pai Long zu einem gefährlichen Gegner.

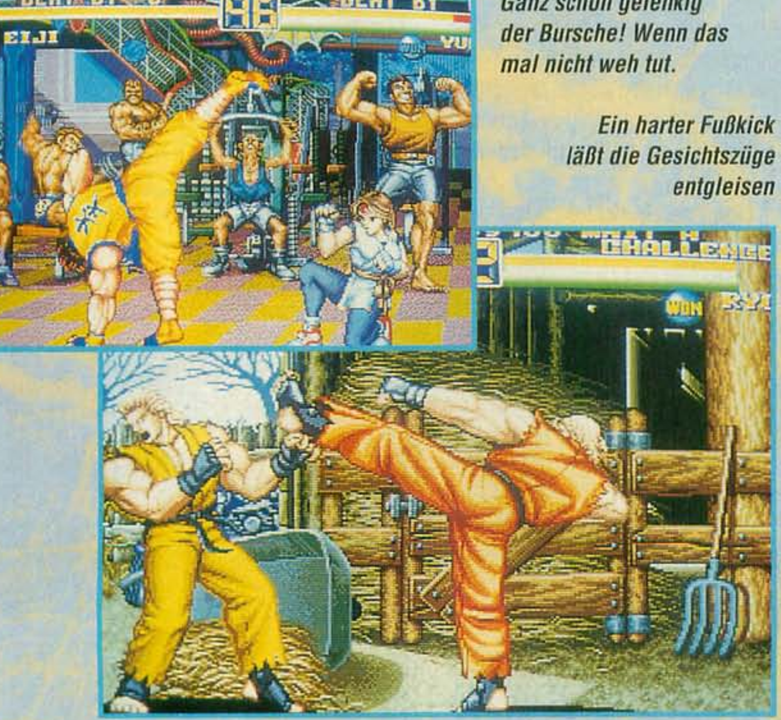
Das hübsche Mädel links hat sich erfolgreich geschlagen

Frau gegen Frau! Da platzen gleich die Blusen wie man sieht.

Funktion belegt. Zeitweise wird's etwas hektisch, dafür motiviert der hohe Schwierigkeitsgrad und die gute Spielbarkeit zum Neuanfang. An grafischen Gags haben die SNK-Designer nicht gespart zum Beispiel die Figuren provozieren ihre Gegner mit herausgestreckter Zunge oder einem coolen Spruch wie: "Come on! I'll kick your A...". Insgesamt drei neue Bonus-Stages gilt es mit Bravour zu meistern. Entweder Ihr verarbeitet eine stämmige Eiche zu Kleinholz oder versucht mit verschiedenen Special-Moves alles im Dauerlauf vom Bildschirm zu fegen. Bleibt festzuhalten, *Art of Fighting 2* hat sich in allen Punkten stark verbessert gegenüber dem Vorgänger und bietet eine Menge an Spaß und Unterhaltung. Das hat seinen Preis, was jeder mit seinem Bankkonto vereinbaren muß.

Titel:	Art of Fighting 2
Genre:	Beat'em Up
Speicher:	180 MBit
Hersteller:	SNK
Preis: ca.	430 Mark
Spielspaß:	90%





Ganz schön gelenkig der Bursche! Wenn das mal nicht weh tut.

Ein harter Fußkick läßt die Gesichtszüge entgleisen

Tom hat's erwischt! Jetzt aber schnell Wasser her!

Indi wäre vor Neid erblaßt. Nichts für Weicheier!

Spinmaster

Mit Spinmaster macht der renommierte Automaten-Hersteller Data East sein Neo-Geo-Debüt. Nach unzähligen Prügelspielen ist dieses reinrassige Jump'n'Run eine willkommene Abwechslung für die Neo-Geo-Spielepalette. Mit viel Witz und Einfallsreichtum gingen die Programmierer an das Werk. Zwei Comic-artige Charaktere, Tom und Jonny, ziehen gemeinsam in den Kampf gegen den gemeinen Professor Obkanikus. Der hat sich (welche Frechheit) eine Schatzkarte unter den Nagel gerissen. Obendrein kidnappte der üble Bursche auch noch Mary (die Freundin der beiden Helden). Noch ahnen die beiden nicht, welch wahnwitzige Abenteuer sie erwarten. Die Suche führt die beiden durch fremde Welten und längst vergessene Kulturen. Aller Anfang ist schwer: Spärlich bewaffnet mit einem Wurf-Jojo müßt Ihr Euch gegen finstere Kapuzenträger erwehren. Im weiteren Spielverlauf gibt es natürlich bessere Waffen zu ergattern in Form von hochexplosiven Bomben bis hin zu fliegenden Boxhandschuhen. Fall es zu eng wird, könnt Ihr die jeweilige Sonderwaffe in eine allesrettende Smartbomb umwandeln. Die verschiedenen Welten sind sehr abwechslungsreich gestaltet – Ihr durchwandert zum Beispiel das alte Ägypten oder macht eine Bootsfahrt über einen Fluß hinweg und findet Euch bei den Eingeborenen wieder. Am Ende jedes Levels warten dann gigantische Obermotze, welche in der Gestalt von Schlangen, Drachen und Monstern erscheinen. Das Jump'n'Run-Abenteuer läßt sich entweder alleine oder zu zweit im Gemeinsam-Modus spielen. Die Grafik-Gags sind stellenweise so urkomisch, daß man aufpassen muß, nicht das Joypad vor Lachen aus der Hand fallen zu lassen. Leider ist das Vergnügen mit 5 Levels etwas zu kurz geraten. Ansonsten ist Spinmaster ein gut gestyltes Jump'n'Run, was eine Menge Spaß macht. *ws*



Titel:	Spinmaster
Genre:	Jump'n'Run
Speicher:	90 MBit
Hersteller:	Data East
Preis: ca.	390 Mark
Spielspaß:	73%



Ein Geier kommt selten allein



Mit dem Monsterblob ist nicht zu spaßen!

Automaten-News IMA 94

Alljährlich wieder trifft sich die ganze Automatenbranche in Frankfurt und stellt ihre Neuentwicklungen auf der IMA (Internationalen Messe für Automaten) vor. Wir waren für Euch vor Ort und spähten die allerneusten Videospielautomaten aus, welche sicherlich in noch nicht absehbarer Zeit auch für Eure Konsole umgesetzt werden.

Die erste Station, welche wir gleich ansteuerten, war der Capcom-Stand. Dort sprang uns sofort **Super Street Fighter 2** ins Auge. Nach ein paar Probespielchen kann folgendes Resümee gezogen werden: Die Grafik des Kultspiels wurde stark aufpoliert und vier neue Charaktere sorgen für mehr Abwechslung. Bis zu acht Spieler können in einem revolutionären "Tournament Battle"-Modus bei zusammengelinkten Automaten aufeinander einprügeln. Ein garantierter Beat'em-Up-Spaß von allererster Sahne. Die Gewinnerfirma der letzten Saison (Midway), von welcher *Mortal Kombat* stammt, setzt massiv mit einem noch blutigeren Nachfolger dagegen als es schon der Vorgänger war. **Mortal Kombat II** hat 12 neue Kämpfer und Hintergrundszenarien spendiert bekommen. Zusätzlich eingebaute Kampftechniken sollen Prügelfanatiker wieder in einen Blutrausch versetzen. Fazit: ein echter Brutalo-Slash-Hammer!



Ein heißer Flitzer jagt den anderen. Bei Ridge Racer wurde kräftig in die Zauberkiste gegriffen. Muß man einfach gesehen haben!





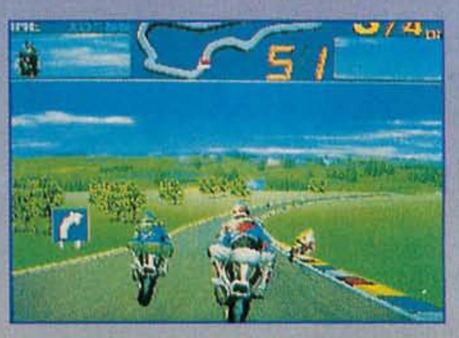
Noch blutiger und rasanter geht's bei Mortal Kombat 2 ab

Seibu Kaihatsu bleibt seinem Motto treu und liefert uns eine Fortsetzung ihres vertikal scrollenden Ballerklassikers mit **Raiden II**. Es hat sich nicht viel geändert gegenüber dem Erstlingswerk, lediglich an der Grafik wurde der Feinschliff angesetzt und einige 3-D-Zoom-Effekte sorgen, wenn auch nur für einen kurzen "Wow-Effekt!". Namco hingegen setzt neue Maßstäbe mit ihrem grafisch spektakulären Autorennspiel **Ridge Racer**. Noch nie zuvor rasten heiße Sportwagen so schnell und flüssig durch detaillierte 3-D-Traumlandschaften, wie es bei diesem Reifenfresser der Fall ist. Als weiteres Highlight von Namco ist **Cyber Sled** zu sehen. In einer Polygon-3-D-Vektor-Landschaft dürft Ihr Euch gegenseitig mit verschiedenen Cyber-High-Tech-Panzern jagen und ballern, was das Stahlrohr aushält. Freunde des Motorradrennsports sollten mal einen Blick auf **Suzuka 8 hours 2** werfen, das mit veredelter Grafik und neuen Strecken aufwartet. Der TV-Spiel-Automatenerfinder Atari setzt weiter auf alte PS-Pferde und verpaßt seinem neuen **Hard Drivin's Airbone**-Fahrsimulator Flügel. Ihr habt nun die Qual der Wahl, mit Eurer Benzin-Kerosin-Kutsche entweder am Boden oder in der Luft durch die ruckelige Vektor-Pixelwelt zu gondeln. Nicht besonders beeindruckend war diese Vorstellung, weder vom grafischen noch technischen Aspekt her. Bei **Ultimate Tennis** kommen alle Sportfans voll auf ihre Kosten. Original Turnierschauplätze und digitalisierte Spielersprites lassen Wimbledon-Fieber aufkommen.

Recht kantig schauen die Burschen auf den ersten Blick aus bei Virtua Fighter. Die fließende 3-D-Animation macht aber alles wieder wett.



Neue Gegner warten auf Euch in Art of Fighting 2. Das Prügel-Spiel wird bald für das Neo-Geo-System erscheinen!

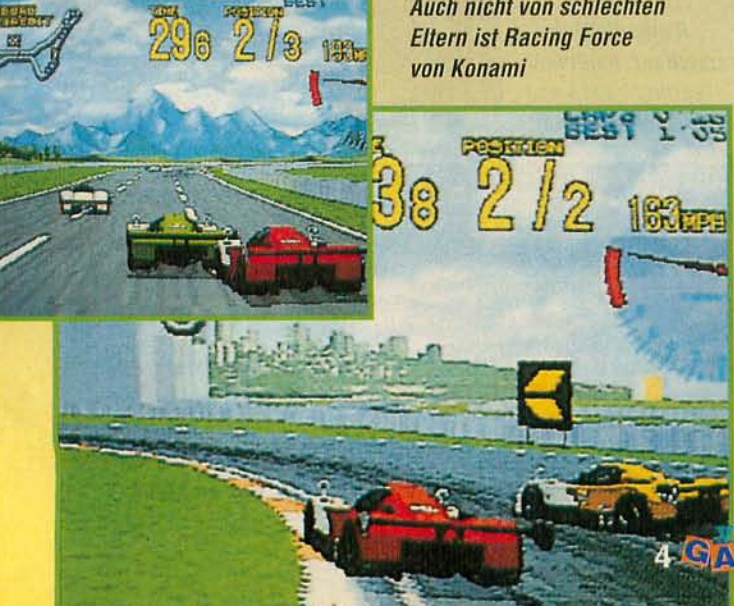


Biker aufgepaßt! In Suzuka 8 hours 2 gibt's viele neue Strecken und Hintergrundgrafiken. Wer will, kann sich auch zu zweit ein Rennen liefern.

Der Futureworld-Panzerkrieg hat wieder begonnen. Bei Cyper Sled von Namco schwebt Ihr förmlich mit den schweren Cyper-Fahrzeugen über den Boden weg.

Immer mehr erfolgreiche Heimvideospiele werden in Münzschlucker umgewandelt. Kaneko kaufte kurzerhand die B.C.-Kid-Lizenz von Hudson-Soft und stellte das Endprodukt, eine **B.C. Kid-Arcade Version**, auf der Messe vor. Der kleine frivole Dickschädel Bonk hüpft und springt in altgewohnten Steinzeitmilieus durch 21 Levels hindurch. Insgesamt betrachtet ganz witzig, aber grafisch gibt es keine großartigen Neuerungen zur PC-Engine bzw. Amiga-Version. Nebenbei zeigte Kaneko noch **Blood Warrior** – ein mittelmäßiger Mortal-Kombat-Verschnitt und **Galspanic II** – nicht jugendfreie Qix-Variante. Von SNK selbst war der Prügelnachfolger **Art of Fighting 2** zu bewundern. Mit aufgepeppter Grafik und neuen Gegnern versucht der Neo-Geo-Produzent, sich gegen die große Konkurrenz zu behaupten. In Zusammenarbeit mit Data East und SNK entstand ein lustiges Jump'n Run-Abenteuer im *Joe & Mac*-Stil namens **Spinmaster**. Das gleiche Spiel erscheint übrigens in Kürze für das Neo-Geo-Heimsystem unter dem Titel **Mirical Adventure**. Zusätzlich zeigte Data East für das Neo-Geo-System noch **Windjammers**. Hierbei handelt es sich um einen ungewöhnlichen Mix aus Frisbee und Völkerball. Die Grafik wirkt eher trist und langweilig, aber dafür paßt der Spielspaß. Sega setzt weiter auf die "Virtua(l)"-Serie und präsentierte mit **Virtua Fighter** die neuste Beat'em-Up-Entwicklung aus dem Entwicklungslabor. Fließende 3-D-Polygon-Animationen machen das Spiel zu einer Augenweide. Der Spielespe-

Titel:	Hersteller:	Spielart:
Super Street Fighter 2	Capcom	Beat'em-Up
Raiden II	Seibu Kaihatsu	Shoot'em-Up
Ridge Racer	Namco	Autorennen
Cyber Sled	Namco	Battle-Shoot'em-Up
Hard Drivin's Airborne	Atari	Fahrsimulator
Ultimate Tennis	Art&Magic	Tennis-Simulation
B.C. Kid-Arcade Version	Kaneko	Jump'n'Run
Blood Warrior	Kaneko	Beat'em-Up
Galspanic II	Kaneko	Geschicklichkeit
Art of Fighting 2	SNK (Neo Geo)	Beat'em-Up
Spinmaster	SNK (Neo Geo)	Jump'n'Run
Windjammers	Data East (Neo Geo)	Sportspiel
Virtua Fighter	Sega	Beat'em-Up
Virtua Racer	Sega	Autorennen
F1 Super Lap	Sega	Autorennen
Mortal Kombat II	Midway	Beat'em-Up
Suzuka 8 hours 2	Namco	Motorradrennen
Glass	Galeco	Geschicklichkeit
Monster Maulers	Konami	Beat'em-Up
Racing Force	Konami	Autorennen
Run and Gun	Konami	Basketball-Simulation
Violent Storm	Konami	Action-Beat'em-Up
Gun Lock	Taito	Shoot'em-Up
Under Fire	Taito	Baller-Action
Ground Effects	Taito	Shoot'em-Up
Super Slam	Playmark	Tennis-Simulation
Lord of the Gun	Int. Games System	Baller-Action
Shanghai III	Sun Electronics	Denk-Strategie
Zero Team	Seibu	Shoot'em-Up
Batsugun	Toaplan	Shoot'em-Up
Pony 40	Jaleco	Tennis-Simulation
Driver Edge	Incredible Technologies	Autorennen
Battle K-Road	Psikyo	Geschicklichkeit
Drug Wars	Amerikan	Baller-Action

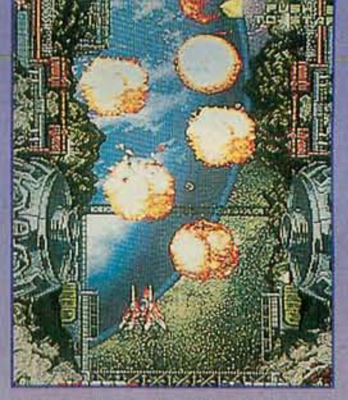


Auch nicht von schlechten Eltern ist Racing Force von Konami



Mutanten in allen Variationen und Formen erwarten Euch bei Monster Maulers von Konami

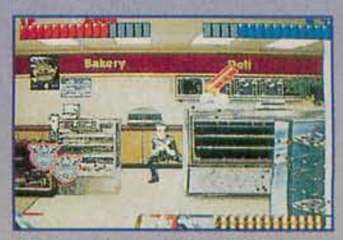
zialist Konami führte mit großen Werbesprüchen **Monster Maulers** vor – ein eher durchschnittliches Mutantenknüppelspiel. Bei dem imposant wirkenden F1-Rennspiel **Racing Force** dürfen gleich bis zu acht Spieler gegeneinander antreten, vorausgesetzt es wurden genauso viele Fahrerkabinen aneinander gekoppelt. Weder spielerisch noch grafisch konnte das Basketball-Spiel **Run and Gun** (ebenfalls von Konami) überzeugen. Für Plastikknarren-Scharfschützen gab es eine ganze Reihe von Neuvorstellungen. In dem auf Laserdisktechnik basierendem Film-Interaktiv-Automaten **Drug Wars** übernimmt der Spieler die Rolle eines Gesetzeshüters und übt Selbstjustiz an Verbrechern. Ähnlich geht's bei Taito's **Under Fire** zu, allerdings sind es hier "nur" Digi-Sprites, auf die geschossen wird. In **Gun Lock**, einem Vertikal Shooter von Taito, darf der Weltraum von Feindschiffen bereinigt werden. Zahlreiche Extrawaffen und Supersmartbombs unterstützen den unerfahrenen Joystick-Raumschiffpiloten. Die nicht mehr unbekannte Softwarefirma Toaplan zeigte **Batsugun**, einen würdigen Nachfolger des bekannten Vertikal-Ballerspiels *Truxton*. Für Leute, die sich nach stundenlangen Prügelorgien etwas entspannen wollten, gab es den Denkspielklassiker **Shanghai III** als Münzschlucker zu bewundern. Abschließend bleibt von der diesjährigen IMA festzuhalten, daß der momentane Trend immer mehr in Richtung Gewalt abwandert. Geschicklichkeits- und Denkspiele sind leider fast gänzlich von der Bildfläche verschwunden. Bleibt zu hoffen, daß sich das bald wieder ändern wird. Irgendwann ist eben einmal der Prügelkanal bis zum Anschlag voll. *ws*



Gun Look von Taito bieted nichts Neues, läßt sich aber gut spielen. Sehr farbenfroh das Ganze.



Windjammers von Data East. Ein ungewöhnliches Sportspiel.



Bleikugeln von allen Seiten bedrohen Euch bei Under Fire



Blood Warrior von Kaneko schaut zwar verdammt gut aus, läßt aber spielerisch zu wünschen übrig



Tennis vom Feinsten könnt Ihr bewundern auf dem Ultimate Tennis Simulator



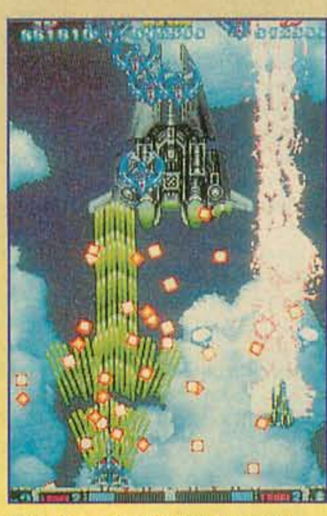
Gleich hebt der Wagen ab bei Ataris neuem Hard Drivin's Airborne



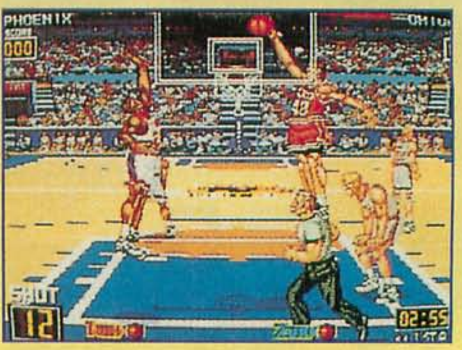
Bonk, die Videospielfigur, hüpft und springt nun in den Spielhallen herum!



Raiden II lockt die Shooting-Freaks mit neuen 3-D-Effekten



Toaplan zeigte seine neuste Baller-Innovation mit Batsugun



Sportfans können sich mal an der neuen Basketball-Simulation Run and Gun versuchen

Topware

Tel.05072/276 bis 22 Uhr
Fax 05073/7033
Pfarrer-Wengler-Weg 4 31535 Neustadt

Modul	*Super NES*
Actraiser 2 us.	119,-
Aero der Acrobat dt.	124,-
Duffy Duck dt.	122,-
Equinox dt.	122,-
Final Fantasy 2 us.	122,-
Mario Kart dt.	86,-
Mr. Nutz dt.	109,-
NBA Jam dt.	132,-
NHL Hockey ´94 us.	111,-
Pop ´n´ Twinbee dt.	112,-
Sensible Soccer dt.	122,-
Streetfighter 2 Turbo dt.	122,-
Emp. Strikes Back dt.	125,-
Taz Mania dt.	122,-
Total Carnage dt.	120,-
Young Merlin 16 MB dt.	129,-
	Mega CD
Jurassic Park dt.	84,-
Lethal Enf. & Gun dt.	169,-
NHL Hockey ´94 dt.	99,-
Sewer Shark dt.	124,-
Sonic CD dt.	89,-
	Neo Geo
Art of Fighting	359,-
Baseball Stars 2	289,-
Joyboard	119,-
Samurai Shodown	399,-
Super Spy	184,-
Neo Geo Pal	729,-
Neo Geo RGB	729,-

(Geschenk)- Gutscheine ab 20,- DM näheres - anrufen

Dies ist nur ein Auszug unseres Angebotes

Händleranfragen (PC, Amiga) erwünscht

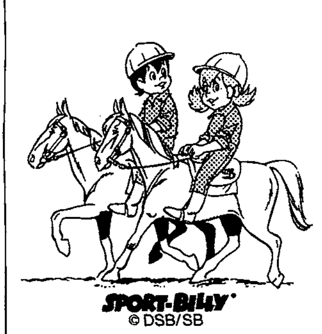
AUCH MEGA DRIVE, GAMEBOY IBM / PC, AMIGA ... LIEFERBAR

Fordern Sie unsere Gesamtliste gegen 1.-DM in Briefmarken an
BITTE SYSTEM ANGEBEN!

Versandkosten: Vorkasse 8,50 DM
Nachnahme 8.- DM + Zahlkartengeb.
Ausland nur Vorkasse + 14.- DM
Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere AGB!
Keine Haftung für Kompatibilität!

Deutscher Sportbund

Leben mit Sport ist...



© DSB/SB

... etwas Neues kennenlernen

TELEMATCH 06027/7662

BIS 21:30 UHR

SNES DT.

ALADDIN	105.-
ALFRED CHICKEN	95.-
CHAMPIONSHIP POOL	125.-
CHAMPIONS WORLD - CLASS SOCCER	119.-
MARIO ALL STARS	85.-
MARIO IS MISSING	125.-
MIGHT AND MAGIC II	129.-
MR. NUTZ	105.-
NBA JAM	129.-
PLOK	85.-
PUTTY	125.-
SPACE ACE	105.-
STARWING	105.-
SUPER BATTLESHIP	125.-
SUPER EMPIRE - STRIKES BACK	119.-
THE ADVENTURE OF - DR. FRANKEN	105.-
TOP GEAR II	105.-
WINTER OLYMPICS	125.-
WORLD HEROES	129.-
YOGI BEAR	105.-
ASCII PAD	39.-
SUPER SCOPE MIT 6 SPIELEN UND BATTERIEN	149.-

MEGA DRIVE DT.

CASTLEVANIA	99.-
COSMIC SPACE-HEAD	79.-
DRAGONS REVENGE	99.-
ETHERNAL CHAMPIONS	125.-
FANTASTIC DIZZY	75.-
GAUNTLET 4	99.-
HYPERDUNK	105.-
LANDSTALKER	115.-
NBA JAM	119.-
OTTIFANTS	99.-
SONIC 3	125.-
ASCII PAD	39.-
MEGA CD II INC. ROAD AVENGER	565.-
DUNE CD	99.-
GROUND ZERO TEXAS CD	99.-
JURASSIC PARK CD	85.-
MICROCOSM CD	99.-
MORTAL KOMBAT CD	105.-
TERMINATOR CD	99.-
WWF RAGE IN THE - CAGE CD	105.-

AMIGA CD 32

CD 32 INKL. 4 SPIELE	669.-
CONTROLLER	49.-
MPEG MODUL	429.-
ALFRED CHICKEN	69.-
ARABIAN NIGHTS	69.-
JOHN BARNES-FOOTBALL	79.-
LIBERATION	79.-
MICROCOSM	69.-
NIGEL MANSELL	69.-
PIRATES GOLD	79.-
SEEK & DESTROY	79.-
ZOOL	79.-

WEITERE 30 CD TITEL LIEFERBAR
GROßE AUSWAHL AN SPIELE MODULEN

IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN

DT=DEUTSCHE VERSION
VERSAND PER NN.
ZZGL. 10.- DM
TELEMATCH PF 134
63703 ASCHAFFENBURG

Der Laden mit Deutschlands größter Auswahl an Video- und Computergames

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH ©

Über 5.000 lieferbare Spiele!

NEUHEITEN IM MÄRZ/APRIL/MAI

Titel							
Alien vs Predator				SNES			JAG
Another World		MD		SNES		3DO	
Battlecars				SNES			
Battletech		MD		SNES		3DO	
Castlevania	GB	MD		SNES			
Championship World Soccer	GB	MD	SEGA-CD	SNES			
Charles Barkley Basketball		MD		SNES			
Checkered Flag 2							JAG
Citizen X			SEGA-CD			3DO	
Clayfighter		MD		SNES			
Claymates		MD		SNES			
Demolition Man		MD	SEGA-CD	SNES	CD32	3DO	JAG
Desert Fighter				SNES			
Double Switch			SEGA-CD			3DO	
Dune 2		MD		SNES		3DO	JAG
Equinox (Solstice 2)				SNES			
Eye of the Beholder			SEGA-CD	SNES		3DO	
Fatal Fury 2		MD		SNES			
FIFA Soccer		MD	SEGA-CD	SNES		3DO	
Final Fantasy 3 (5)	GB			SNES			
Ground Zero Texas			SEGA-CD			3DO	
J. Madden Football 94		MD	SEGA-CD	SNES		3DO	
Lord of the Rings		MD		SNES		3DO	
Mega Man Soccer				SNES			
Mega Turrican		MD					
Microcosm			SEGA-CD		CD32	3DO	
Might & Magic 3		MD		SNES			
Mutant League Hockey		MD	SEGA-CD	SNES			
NBA JAM	GB	MD	SEGA-CD	SNES			
NHLPA Hockey 94		MD	SEGA-CD	SNES		3DO	
Orion Off Road			SEGA-CD			3DO	
Pataank			SEGA-CD			3DO	
Pele Soccer		MD		SNES			JAG
PGA Golf 3		MD	SEGA-CD	SNES		3DO	
Pirates Gold		MD	SEGA-CD		CD32	3DO	JAG
R-Type 3				SNES			
Rise of the Robots		MD	SEGA-CD	SNES	CD32	3DO	
Rebel Assault			SEGA-CD			3DO	
Red Baron						3DO	
Road Rash 2		MD				3DO	
Stunt Race FX				SNES			
Shock Wave						3DO	
Skyblazer				SNES			
SOS (Septentrion)				SNES			
Space Ace			SEGA-CD		CD32	3DO	
Star Control 2			SEGA-CD			3DO	
Star Trek Next Generation		MD	SEGA-CD	SNES	CD32	3DO	
Streets of Rage 3		MD	SEGA-CD				
Super Mario Land 3	GB						
Super Metroid				SNES			
Syndicate		MD	SEGA-CD	SNES		3DO	
The Horde			SEGA-CD			3DO	
Total Eclipse			SEGA-CD			3DO	
Turn & Burn				SNES			
Twin Bee 2				SNES			
Virtua Racing		MD					
Who shot Jonny Rock?			SEGA-CD			3DO	
Wing Comander		MD	SEGA-CD	SNES		3DO	
Wizardry 5				SNES			
Wolfenstein		MD		SNES		3DO	JAG
World Builders Inc.						3DO	
Young Merlin				SNES			
X-Caliber 2097				SNES			

ORKLAND

Ihr findet uns ab sofort in der Rollenspiel-Mailbox ORKLAND unter folgender Telefonnummer: 030 - 617 56 77. Online-Rollenspiele und vieles mehr.

Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Sternchen gekennzeichnete Videogames waren bei Anzeigenschluß (25.2.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin, Hamburg oder Entenhausen, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

030/6946043
12.00-18.00 h Versandtelefon Sammelnummer
Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 60 45
Fax-Line: 030/694 42 56

Über 5000 lieferbare Spiele · Software zum Anfassen. Heute bestellt, gestern geliefert?! UPS-Versand zum Postpreis! Berlins größtes Lager · Himmlische Preise und göttlicher Service · Probieren und Staunen.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Laden-telefon)
100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Laden-telefon)
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel

Meinungsfreiheit

Leider sind wir schon öfters in die peinliche Situation gekommen, bei einem Test ein VIDEO-GAMES-CLASSIC vergessen zu haben (schwitz...). Wie Ihr ja sicher wißt, gehört zu jedem Spiel der "Muß man haben"-Klasse (ab 80% Spielspaß) die begehrte Medaille. Da wir vergessene Classics nicht mehr nachträglich einsetzen können (da müßten wir ja die gesamte Druckauflage, auch dieses Heft, wieder einsammeln), habt Ihr nun die einmalige Möglichkeit, die schmerzlichen Löcher in vergangenen Tests selbst per Schere und Klebstoff mit dem VIDEO-GAMES-CLASSIC zu füllen. Einige Leser waren auch noch aus einem anderen Grund mit uns unzufrieden (und das können wir doch keinesfalls dulden): Die ein oder andere Wertung entsprach nicht ihrem Geschmack. Deshalb (ebenfalls erstmalig und einmalig!) gibt's in der vorliegenden April-Ausgabe den Wertungskasten-Construction-Kit. Schneidet die gewünschte Wertung einfach aus und setzt sie in den entsprechenden Kasten statt der (zweifellos richtigen) vorhandenen Wertung ein.

Getreu dem Motto: **Nur, wo Gutes drin ist, klebt auch ein VIDEO-GAMES-CLASSIC drauf!** wünschen wir viel Spaß mit dem Kit. *jb*







1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	VIDEO GAMES CLASSIC
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	VIDEO GAMES CLASSIC
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	VIDEO GAMES CLASSIC
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	VIDEO GAMES CLASSIC
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	VIDEO GAMES CLASSIC



Hallo, Leute!

Spitze sind wir!

Probier´s doch selber! Jetzt!

DM 99,–

KARSTADT





AUSGEZEICHNET

„Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben … Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt."
Video Games über Tiny Toon Adventures (SNES)

„Tonnenweise unterschiedliche Hintergrundgrafik; jede Welt ist anders." „Eine prima Comicmusic … Massenhaft geniale slapstickartige Effekte …" „Das Sprite steuert sich kinderleicht und hat viele Bewegungsmöglichkeiten."
Power Play 3 / 93 über Tiny Toon Adventures (Mega-Drive)

„Klare Sache: Wer Jump´n Run mag und ein Mega Drive hat, muß sich die Tiny Toons Adventures kaufen."
Video Games 4 / 93 über Tiny Toon Adventures (Mega-Drive)

„ … mit Tiny Toons Adventures haben sie das beste Jump´n Run aller Zeiten herausgebracht …"
Sega Pro 5 / 93 über Tiny Toon Adventures (Mega-Drive)


In geheimen Bonus-Höhlen

Screen Sega Mega-Drive


Das Geisterschloß

Screen SNES

In über 600.000 Videospielekonsolen geht mit uns der obergeniale Videospielspaß ab. Im Sega Mega Drive und Super NES jetzt für DM 99,–.

In feinster Cartoon-Atmosphäre geht es durch jede Menge abwechslungsreiche Level. Grafisch perfekt! Witzig stark programmiert. Egal wie oft Ihr Eure Konsole mit uns anwerft. In jedem Level findet Ihr immer wieder etwas Neues. Langespielspaß ist eben besser als Langeweile.

Tiny Toon Adventures. Das Jump´n Run der Spitzenklasse. Die Nr. 1 von KONAMI gibt es natürlich auch für das NES und den Gameboy.
Komm doch mal rüber.
Ins nächste Karstadt-Haus.



MEGA CD/
MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

LYNX

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

GAME BOY

NES

So werten WIR

Der Wertungskasten

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel-Adventure, sportorientiert
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Streckenwahl, Highscore-Liste, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 90%
Musik: 70%
Soundeffekt: 50%
Spielspaß 30%

Redaktionswertung

Ganz oben findet Ihr jetzt eine möglichst präzise Beschreibung des Spieletyps. Neu ist auch unsere Einteilung in Schwierigkeitsgrade:
1 bis 3 ist leicht spielbar
4 bis 6 ist mittelschwer
7 bis 9 ist sehr schwer.
Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.

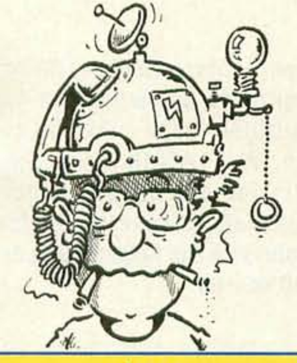
VIDEO GAMES CLASSIC

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem VIDEO-GAMES-Classic-Prädikat

Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen **Wertungskonferenz** gefragt, die immer kurz vor Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors **Meine Meinung** und der **Redaktionswertung**. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der fettgedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (**hilfe, na ja, geht so, gut, super**). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spiel-spaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringt. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter **Spielspaß.** Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. **Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware**. Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-Classic** Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß irgendwo im Review findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Natürlich könnten wir noch weitere Informationen in den Wertungskasten aufnehmen, beispielsweise, wie viele MBit Speicher ein Modul hat. Wir meinen jedoch, daß die Qualität eines Spiels nicht unbedingt etwas mit dem Speicherbedarf zu tun hat. Übertreiben wollen wir´s nicht...

Die Redaktion und ihre Hits



Jan
"Mr. 1000 Volt". Radio- und Fernsehtechniker. Selten ohne technisches Gerät unterwegs.

Der absolute Hammer: *"Lunar – The Silver Star"* für's Mega CD. Die traurige Ehre des Titels "Flop des Monats" heimst das FreeWheel für Unbrauchbarkeit ein (S. 12).



Frank
"Mr. Mikro". War Rocksänger, spielt jetzt aber lieber Adventures. Supercoolfunkey!

Top 10 April

1	*NHL Hockey*	Mega CD	91%
2	*R-Type 3*	Super Nintendo	90%
3	*Wizardry 5*	Super Nintendo	85%
4	*PGA Euro Tour*	Mega Drive	84%
5	*Super Mario Land 3*	Game Boy	83%
6	*Lester, the Unlikely*	Super Nintendo	82%
7	*Metal Marines*	Super Nintendo	82%
8	*Kirby's Pinball Land*	Game Boy	81%
9	*Chuck Rock*	Mega CD	80%
10	*Lost Vikings*	Mega Drive	80%



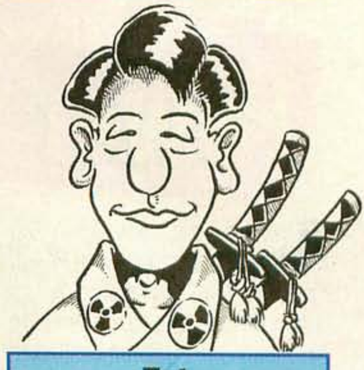
Hartmut
"Admiral Snider". Ex-Legionär, steht auf Sport(spiele) und Simulatoren aller Art. Skol!



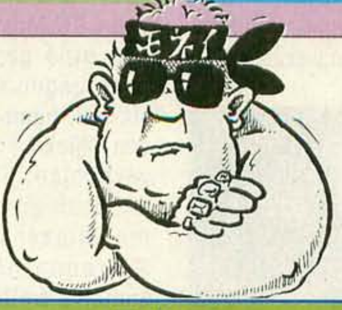
Manni
"Methusalix". Mit 40 unser Oldie. Lebt seine Philosophie: I'll sleep when I'm dead!



Wolfgang
Old Mc Pacman. War von Anfang an in der Szene mit dabei. Kennt weit über 1000 Titel.



Tet
"Mr. Nippon". Vernascht ultraharte Japano-Rollenspiele wie Sushi zum Frühstück.



Robert
"Mr. Sumo". Einer der ersten, der Videospiele nach UK importierte. Kennt einfach alles und jeden.

Diesen Monat entfachte vor allem der Game Boy jede Menge Entzücken: *Kirby's Pinball Land Wario Land* oder Capcoms *Mega Man 4*. Ansonsten vergnügt sich **Jan** mit *Dune II (MD)* oder *Battle Cars (SN)*, während **Hartmut** *Lester the Unlikely* ins Abenteuer schickt – wenn er nicht gerade selbst in *R-Type 3* (SN) unterwegs ist. **Wolfgang** verteilt Backpfeifen in *Art of Fighting II (Neo Geo)* oder füttert Karotten an *Bugs Bunny (SN)*. **Frank** übt sich als Stratege in *Genghis Khan 2 (MD)* oder *Metal Marines (SN)* während es **Manni** hauptsächlich die *Lost Vikings (MD)* angetan haben. Derweil hat **Tet** mal eben *Wizardry V* (SN) und *Goemon 2 (SN)* durchgezockt. **Ralf** spielt übrigens zur Zeit überhaupt nichts, weil er sich beim Skifahren ordentlich die Gräten verbogen hat. Gute Besserung!

MEGA CD

VIDEO GAMES CLASSIC

Bonga Bonga!

Chuck Rock

Gegensätze ziehen sich an, heißt es. Als einen solchen könnte man das Neandertalerspiel auf dem modernen Silber-Datenträger schon bezeichnen. Spielerisch und grafisch hat sich im Vergleich zur Mega-Drive-Version nichts geändert. Auf der Suche nach der entführten Ophelia hopst Ihr durch steinzeitliche Levels und wehrt Euch gegen die anrückenden Urviecher – freilich alle in Comic-Manier urkomisch gezeichnet und zuckersüß animiert. Per Fußtritt, Steinwurf aus "Bauch raus" tilgt Ihr die niedlichen Tierchen vom Bildschirm. Immer wieder stoßt Ihr auf gag-haltige Beförderungsmöglichkeiten wie das Krokodil-Schleuderbrett oder das verschnupfte Mammut (Ihr kommt wie "aus dem Rüssel geschossen" weiter). Euer Grips ist gefragt, wenn's um das Erreichen von Bonus-haltigen Plattformen geht. Durch Mitschleppen und Stapeln von Felsbrocken löst Ihr so manches Rätsel. Um der CD gerecht zu werden, erwarten Euch längere Levels, besser instrumentierte Musik und ein schnuckeliger Vorspann.



Nur die Levels wurden leicht verlängert, ansonsten gleicht Chuck Rock spielerisch der Konsolenversion



Die Umsetzung auf Silberling ist an *Chuck Rock* schadlos vorübergegangen. Die Dehnung ist wohldosiert und läßt keine Langeweile aufkommen. Die Tricks und Taktiken, die schon auf dem Mega Drive und dem Super Nintendo zum Erfolg führten, sind für die Mega-CD-Version genauso anwendbar. Von der Spielbarkeit läßt sich nicht der geringste Unterschied zu den Konsolenversionen finden – *Chuck Rock* macht mit der guten Steuerung und den witzigen Ideen tierisch Laune. Wer jedoch schon eine Version des ulkigen Bauchmuskelspektakels besitzt, kann sich die Anschaffung der CD sparen. *jb*

System: Mega CD
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Virgin
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 77%
Musik: 80%
Soundeffekt: 65%

Spielspaß 80%

Redaktionswertung

MEGA CD

Audiovisuelles

Power Factory

Aus der Serie "Make Your Own Video" stammt auch *Power Factory*. Die Musikstücke, zu denen Ihr per Joypad-Kommando ein Musikvideo zusammenstückelt sind "Gonna Make You Sweat", "Here We Go, Let's Rock'n'Roll" und "Things, That Make You Go Hmmmm...", alle drei von C&C Music Factory. Der Ablauf ist im Grunde genommen einfach. Während das Stück läuft, wechselt Ihr zwischen drei Auswahlfenstern, in denen Videosequenzen laufen, per Joypad-Kommando durch. Zur Kontrolle dient das "Master"-Fenster, in dem Euer persönliches Video währenddessen in Echtzeit abläuft. Bevor Ihr ans Werk geht, erhaltet Ihr noch einige Informationen, was Euer imaginärer Auftraggeber im Video am liebsten sehen möchte. Wer sich mehr Zeit nehmen möchte, kann im "Edit Mode" sein Video mit Vor- und Zurückspulen in Feinarbeit zusammenbasteln, dann gibt's allerdings keine Bewertung von Clivelles und Cole (C&C).





Stellt Euer Talent als Videokünstler unter Beweis und entwerft Eure eigenen Videoclips!



Gleich vorneweg: Man muß zwar nicht ein absoluter Fan von C&C Music Factory sein, wer eine generelle Abneigung gegen Dancefloor-Musik hat, kann auf diesen Teil von "Make Your Own Video" verzichten. Seid Ihr imstande, Euch die drei Stücke immer wieder anzuhören (mit Stereoanlagen-Anschluß kommt's freilich am besten), könnt Ihr sicher etliche vergnügte Stunden mit *Power Factory* verbringen. Die Editiermöglichkeiten sind ausgereift und fördern speziell im Edit-Modus die Kreativität. Sogar Wettbewerbe sind mit der Speicheroption möglich. Um die textorientierten Sequenzen zur rechten Zeit auszusuchen, solltet Ihr Englisch können. *jb*

System: Mega CD
Spieletyp: Musikvideo-Editor

Hersteller: Sony
Testversion von: Sony
Anzahl der Spieler: 1
Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 72%
Musik: 78%
Soundeffekt: 78%

Spielspaß 68%

Redaktionswertung

A3 Vertriebs GmbH

bestellen: Tel: 089-073333,Fax:30778876

unsere Preise enthalten Transport und Nachnahmekosten. Ab DM 200,- Bestellwert DM 10,- Portogutschrift

AMIGA CD32

Nr.	Titel		Preis
27139	Alien Breed Special Edition	a	49,85
26827	Arabian Nights	a	49,95
26669	Castles 2		65,85
27109	Deep Core	a	59,85
27209	Der Clou	d	79,85
30069	Elite 2	d	74,85
25005	Fire Force	a	69,85
27309	Inferno		72,85
27009	James Pond 3		72,85
27409	John Barnes E.Football		49,85
26209	Jurassic Park	a	74,85
30479	Labyrinth Of Time	e	69,85
25309	Liberation		79,85
25899	Lotus Trilogy	a	69,85
25209	Mean Arenas	a	59,85
34029	Microcosm	a	99,85
25319	Morph	a	74,85
28489	Nigel Mansell		65,85
28609	Pinball Fantasies	a	74,85
25119	Pirates Gold!	a	74,85
25019	Project X	a	49,85
25109	Psycho Killer	a	59,85
25004	Seek & Destroy	a	59,85
29049	Sensible Soccer 92/93	d	69,85
30499	Sleepwalker	a	79,85
28869	Soccer Kid	a	74,85
30419	T.F.X.	a	79,85
25009	Town With No Name	a	59,85
29539	Trolls	a	69,85
28907	Uridium 2		59,85
25689	Whale's Voyage	d	69,85
29889	Zool	d	69,85

Mega CD

Nr.	Titel		Preis
35075	Afterburner 3	a	99,85
35141	Batman Returns	a	119,85
35142	Chuck Rock	a	119,85
35076	Ecco Dolphin	a	99,85
35077	Final Fight	a	99,85
35143	Hook	a	119,85
35078	Jaguar XJ220	a	99,85
35079	Make My Video 1: INXS	a	99,85
35144	Make My Video 2: Kriss Kross	a	119,85
35080	Prince Of Persia	a	99,85
35145	Robo Aleste	a	119,85
35284	Sewer Shark	a	149,85
35216	Sherlock Holmes 1	a	129,85
35146	Sherlock Holmes 2	a	119,85
35081	Silpheed	a	99,85
35082	Sonic	a	99,85
35147	Thunderhawk	a	119,85
35083	Time Gal	a	99,85
35148	Wolfchild	a	119,85
35149	Wonderdog	a	119,85

Master System

Nr.	Titel		Preis
35023	Asterix 2: Secret Miss.	a	89,85
35084	Chuck Rock	a	99,85
35024	Cool Spot	a	89,85
34918	Cosmic Spacehead	d	79,85
35025	F1	a	89,85
35026	Flintstones	a	89,85
35027	Ghostbusters	a	89,85
35028	Global Gladiators	a	89,85
35029	Home Alone	a	89,85
35030	James Bond 007	a	89,85
35031	Jurassic Park	a	89,85
35032	Lemmings	a	89,85
35033	Mickey Mouse 2	a	89,85
35150	Mortal Kombat	a	119,85
34919	Ottifants	a	79,85
35034	PGA Golf Tour	a	89,85
35085	Power Strike 2	a	99,85
35035	Robocod	a	89,85
35036	Bart Simpson	a	89,85
35037	Son Of Chuck	a	89,85
35038	Sonic 2	a	89,85
35039	Sonic Chaos	a	89,85
35086	Spiderman Ret.O.Sin.	a	99,85
35040	Star Wars	a	89,85
35087	Streets Of Rage	a	99,85
35088	Terminator 2 Jug. Day	a	99,85
35089	The Flash	a	99,85
35090	Tom & Jerry	a	99,85
35041	Wonderboy 5	a	89,85
35042	World Tournam. Golf	a	89,85
35091	WWF Steelcage Challenge	a	99,85

Game Gear

Nr.	Titel		Preis
35043	A.Senna Su.Mon.GP 2	a	89,85
34920	Alien Syndrom	a	69,85
35044	Batman Returns	a	89,85
35045	Cool Spot	a	89,85
34921	Cosmic Spacehead	a	79,85
34922	Donald D. Dime Caper	a	79,85
35092	Double Dragon Xtra	a	99,85
35046	Ecco Dolphin	a	89,85
35047	Evander Holyfield Box	a	89,85
35048	Global Gladiators	a	89,85
34923	Incred. Crash Dummies	a	79,85
35049	Indy 3	a	89,85
35050	Jungle Book	a	89,85
35051	Jurassic Park	a	89,85
35052	Klax	a	89,85
35053	Lemmings	a	89,85
34924	Master Of Darkness	a	79,85
34925	Mickey Mouse	a	79,85
35054	Mickey Mouse 2	a	89,85
35093	Mortal Kombat	a	99,85
34926	Ottifants	a	79,85
35055	Predator 2	a	89,85
35056	Prince Of Persia	a	89,85
35057	Robocod	a	89,85
34898	Shinobi	a	39,85
35058	Shinobi 2	a	89,85
34927	Bart Simpson's World	a	79,85
34928	Simpsons Krusty House	a	79,85
35059	Son Of Chuck	a	89,85
35060	Sonic 2	a	89,85
35061	Sonic Chaos	a	89,85
34929	Sonic The Hedgehog	a	79,85
35062	Spiderman Ret.O.Sin.	a	89,85
35063	Star Wars	a	89,85
35064	Streets Of Rage 2	a	89,85
34930	Super Space Invaders	a	79,85
35065	Tengen World C. Soccer	a	89,85
35066	Terminator	a	89,85
35067	Terminator 2 - Jug. Day	a	89,85
34899	Wimbledon	a	39,85
35068	Wonderboy Dragon Tr.	a	89,85
35069	WWF Steelcage Chall.	a	89,85

Mega Drive

Nr.	Titel		Preis
35217	Aladdin	a	129,85
35151	Another World	a	119,85
35152	Arch Rivals	a	119,85
35218	Asterix 1 Great Rescue	a	129,85
35153	B.O.B.	a	119,85
35154	Back To The Future 3	a	119,85
35094	Ball Jacks	a	99,85
35219	Baseball 2020	a	129,85
35095	Batman Returns	a	99,85
35155	Battletoads	a	119,85
35220	Bill Walsh Football	a	129,85
35156	Bio Hazard Battle	a	119,85
35157	Bubsy Bobcat	a	119,85
35158	California Games	a	119,85
35159	Captain America	a	119,85
35096	Captain Planet	a	99,85
35160	Chakan	a	119,85
35161	Cool Spot	a	119,85
35097	Cosmic Spacehead	d	99,85
35162	Crueball	a	119,85
35163	Cyborg Justice	a	119,85
35164	Davis Cup Tennis	a	119,85
35121	Decap Attack	a	109,85
35165	Double Clutch	a	119,85
35166	Double Dragon 3	a	119,85
35167	Ecco Dolphin	a	119,85
35098	Ex-Mutants	a	99,85
35221	F1	a	129,85
35222	FIFA Int. Soccer	a	129,85
35223	Flashback	d	129,85
35168	Flintstones	a	119,85
35099	G.Foreman Boxing	a	99,85
35224	General Chaos	a	129,85
35169	Global Gladiators	a	119,85
35100	Grand Slam Tennis	a	99,85
35170	Gunstar Hero	a	119,85
35101	Hardball 3		99,85
35285	Haunting	a	149,85
35122	Hellfire	a	109,85
35102	Jack N.Pow.Chal.Golf	a	99,85
35171	James Bond 007	a	119,85
35172	James Bond: Aquatic	a	119,85
35225	Joe Montana Football 2	a	129,85
35173	John Madden Football '92	a	119,85
35286	John Madden Football '94	a	149,85
35226	Jungle Strike	a	129,85
35227	Jurassic Park	a	129,85
35174	King Of The Monsters	a	119,85
35175	Lemmings	a	119,85
35176	Mazin Wars	a	119,85
35103	Mickey And Donald		99,85
35104	Mickey Mouse	a	99,85
35105	Micro Machines	a	99,85
35177	MIG 29 Fighter Pilot	a	119,85
35244	Mortal Kombat	a	139,85
35178	Mutant League Football	a	119,85
35179	NBA All-Stars	a	119,85
35228	NHL Hockey '94	a	129,85
35180	NHL PA '93 Hockey	a	119,85
35181	Ottifants	a	119,85
35182	Paperboy 2	a	119,85
35183	Quack Shot	a	119,85
35184	Ranger X	a	119,85
35185	Risky Woods	a	119,85
35186	Road Rash	a	119,85
35187	Road Rash	a	119,85
35123	Rocket Knight Advent.	a	109,85
35188	Rolo To The Rescue	a	119,85
35245	Shining Force	a	139,85
35189	Shinobi 3	a	119,85
35190	Simpsons Nightmare	a	119,85
35191	Snake Rattle'n' Roll	a	119,85
35192	Son Of Chuck	a	119,85
35106	Sonic 2	a	99,85
35193	Sonic Spinball	a	119,85
35107	Speedball 2	a	99,85
35194	Spiderman Arcades R.	a	119,85
35287	Street Fighter 2	a	149,85
35108	Streets Of Rage 2	a	99,85
35195	Strider 2	a	119,85
35109	Summer Challenge	a	99,85
35070	Sunset Riders	a	89,85
35246	T.M.H.T.-Tour Fighter	a	139,85
35196	Tazmania	a	119,85
35197	Techno Clash	a	119,85
35198	Teenage M.H.T.Hyper.	a	119,85
35199	Terminator 2 - Jug. Day	a	119,85
35124	Tiny Toon Adventure	a	109,85
35200	Two Tribes	a	119,85
35201	Ultimate Soccer	a	119,85
35110	Universal Soldier	a	99,85
35229	Virtual Pinball	a	129,85
35111	Warpspeed	a	99,85
35202	Wimbledon Tennis	a	119,85
35112	Winter Challenge	a	99,85
35247	WWF Royal Rumble	a	139,85
35203	WWF Super Wrestlemania	a	119,85
35113	X-Men	a	99,85

Super NES

Nr.	Titel		Preis
35230	Addams Familly		129,85
35288	Aero The Akrobat	a	149,85
35248	Alien 3	a	139,85
35204	Alien vs. Predator		119,85
35289	American Gladiators		149,85
35274	Asterix		148,90
35249	Axelay	a	139,85
35250	Batman Returns	a	139,85
35290	Battle GP		149,85
35251	Best Of The Best	a	139,85
35231	B.O.B.		129,85
35291	C. Ripken Jr. Baseball	a	149,85
35292	Captain America	a	149,85
35293	Carmen Sandiego	d	149,85
35294	Championship Pool.	a	149,85
35125	Chuck Rock		109,85
35126	Cliffhanger		109,85
35232	Congos Caper	a	129,85
35252	Cool Spot	a	139,85
35253	Cybernator	a	139,85
35275	David Crane Tennis		148,90
35114	Dennis		99,85
35233	Desert Strike		129,85
35295	Doomsday		149,85
35127	Dracula		109,85
35234	Dragon's Lair	d	129,85
35254	Earth Defense Force	a	139,85
35276	Family Dog		148,90
35255	Final Fight		139,85
35256	First Samurai	a	139,85
35134	G.Foreman Boxing	a	118,90
35277	Gods	a	148,90
35257	Home Alone	a	139,85
35258	Home Alone 2	a	139,85
35128	Hook		109,85
34931	James Bond Jr.	a	79,85
35235	Jurassic Park		129,85
35236	J.Madden Football '93		129,85
35205	Kevin Keegan Play		119,85
35259	King Arthur's World	a	139,85
35135	King Of Monsters	a	118,90
35129	Last Action Hero		109,85
35296	Legends Of The Ring		149,85
35297	Mario Is Missing	a	149,85
35298	Meca Robot Golf		149,85
35206	Mega-Lo-Mania		119,85
35312	Mortal Kombat	a	158,90
35130	Mr. Nutz		109,85
35237	NBA All-Stars	a	129,85
35260	Operation Logic Bomb		139,85
35278	Outlander	a	148,90
35214	Paperboy 2	a	128,90
35261	Parodius	a	139,85
35238	PGA Tour Golf		129,85
35215	Phalanx	a	128,90
35299	Pierre Le Chef	a	149,85
35262	Pop'n Twinbee	a	139,85
35263	Prince Of Persia	a	139,85
35207	Ranma 1/2		119,85
35300	Road Runner	a	149,85
35239	Rocky Rodent		129,85
35208	Run Saber		119,85
35313	Shanghai 2	a	159,85
35136	Simpsons Krusty House	a	118,90
35137	Simpsons Nightmare	a	118,90
35209	Spanky's Quest	a	119,85
35138	Spiederman / X-Men	a	118,90
35279	Spindizzy Worlds	a	148,90
35301	Street Combat		149,85
35302	Sunset Riders	a	149,85
35264	Super Adv. Island	a	139,85
35303	Super Air Diver	a	149,85
35304	Super Battleship	a	149,85
35131	Super Bomberman		109,85
35265	Super Castlevania 4	a	139,85
35132	Super Conflict		109,85
35280	Super Double Dragon	a	148,90
35266	Super Off Road	a	139,85
35267	Super Probotector	a	139,85
35210	Super Putty		119,85
35073	Super R-Type	a	98,90
35305	Super Star Wars	a	149,85
35306	Super Strike Eagle		149,85
35268	Super Strike Gunner	a	139,85
35240	Super T.M.H.T. 4	a	129,85
35281	Super Wrestlemania Chall.	a	148,90
35314	T.M.H.T.-Tour.Fighter	a	159,85
35307	Tazmania	a	149,85
35282	Terminator	a	148,90
35269	Terminator 2 Jug. Day	a	139,85
35270	Test Drive 2	a	139,85
35211	Timeslip		119,85
35271	Tiny Toon Adventure	a	139,85
35139	Top Gear	a	118,90
35308	Toys		149,85
35133	Troddlers		109,85
35309	Utopia		149,85
35241	Warpspeed		129,85
35310	Wayne's World		149,85
35272	Were Back	a	139,85
35311	Wing Commander Secr. Miss.	a	149,85
35283	Wing Commander	a	148,90
35315	World Heroes		159,85
35316	WWF Royal	a	159,85
35242	Yoshis Cookie		129,85
35273	Zombies	a	139,85

NES

Nr.	Titel		Preis
35115	Battleship	a	99,85
35116	Cartoon Workshop	a	99,85
35071	Firehawk	a	89,85
34932	Fun-Taschig NES	a	69,85
35212	Monster In My Pocket	a	119,85
35074	Paperboy 2	a	98,90
35120	Robin Hood	a	108,90
35243	Star Trek	a	129,85
35117	Tiny Toon Adventure 2	a	99,85
35118	Tiny Toon Adventure	a	99,85
35213	Track + Field 2	a	119,85
35140	Wrestlemania Steel C.	a	118,90
35119	ZEN	a	99,85

Game Boy

Nr.	Titel		Preis
34933	Alfred Chicken	a	74,85
34934	Alien 3	a	74,85
34935	Altered Space		74,85
34936	Amazing Tater		74,85
34937	Atomic Punk		74,85
34938	Avenging Spirit		74,85
34939	Batman - Anim Series	a	74,85
34940	Battle Bull		74,85
34941	Battleship	a	74,85
34942	Best Of The Best	a	74,85
34943	Blaster Master Boy		74,85
34903	Bonk's Adventure		64,85
34944	Caesar's Palace		74,85
34945	Crystal Quest		74,85
34946	Darkman		74,85
34947	Days Of Thunder	a	74,85
34904	Dead Heat Scrabble		64,85
34905	Dexterity		64,85
34948	Dig Dug		74,85
34915	Double Dragon 3	a	74,80
34949	Dr. Franken	a	74,85
34950	Drop Zone	a	74,85
34951	F15 Strike Eagle	a	74,85
34952	Fastest Lap		74,85
34953	Felix The Cat		74,85
34916	Ferrari Grand Prix	a	74,80
34954	Fidgetts		74,85
34955	Firefighter	a	74,85
34956	Flash		84,85
34957	Fortified Zone		74,85
34958	Fun-Taschig GB		74,85
34959	G.Foreman Boxing	a	74,85
34960	Garfield	a	74,85
34961	Gauntlet 2	a	74,85
34962	Heavyweight Champ. Boxing		74,85
34906	High Stakes		64,85
34917	Incred. Crash Dummies	a	74,80
34963	Joe & Mac	a	74,85
34964	Jurassic Park		74,85
34965	Kid Dracula	a	74,85
34907	Kingdom Crusade		64,85
34966	Knight Quest		74,85
34908	Last Action Hero		64,85
34909	Lethal Weapon		64,85
34967	Looney Tunes	a	74,85
34968	Malibu Beach Volleyball		74,85
34969	Mickey Mouse	a	74,85
34910	Milon's Secret Castle		64,85
35072	Mortal Kombat	a	94,85
34900	Motor Cross Maniacs	a	54,80
34970	Muhammad Ali Boxing	a	74,85
34971	Mysterium		74,85
34972	NBA 2 All Star	a	74,85
34973	Ninja Taro		74,85
34974	Nobunaga's Ambition		84,85
34975	Paperboy 2	a	74,85
34976	Parodius	a	84,85
34911	Penguin Wars		64,85
34977	Pinball Dreams		74,85
34978	Popeye II	a	74,85
34979	Prince Of Persia	a	74,85
34980	Pugsley's Scav. Hunt		74,85
34912	Pyramids Of Ra		64,85
34981	Q-Bert		74,85
34982	R-Type 2	a	74,85
34983	Race Drivin'		74,85
34984	Raging Fighter	a	74,85
34913	Rampart		64,85
34985	Robin Hood	a	74,85
34986	Simpsons Escape Camp	a	74,85
34987	Simpsons Krusty House	a	74,85
34988	Skate Die / Bad Rad	a	74,85
34989	Skate Die / Tour Trash		74,85
34901	Snoopy's Magic Show	a	63,90
34990	Spanky's Quest		74,85
34991	Speedball 2	a	74,85
34992	Speedy Gonzales	a	84,85
34993	Spiderman 2	a	74,85
34994	Spiderman 3	a	74,85
34995	Spot		74,85
34996	Square Deal		74,85
34997	Star Saver		74,85
34998	Star Trek	a	74,85
34999	Star Trek Next Generation	a	74,85
35000	Sumo Fighter		74,85
35001	Super James Pond		84,85
35002	Super Off Road		74,85
34902	Sword Of Hope	a	63,90
35003	Tail Gater		74,85
35004	Tazmania	a	74,85
35005	Tecmo Bowl		84,85
35006	Teenage M. H. Turtles	a	74,85
35007	Teenage M. H. Turtles 2	a	74,85
35008	Teenage M. H. Turtles 3	a	74,85
35009	Terminator 2 Coin Up	a	74,85
35010	Terminator 2 Jug. Day	a	74,85
35011	Tesserae		74,85
35012	Tiny Toon	a	74,85
35013	Tiny Toon 2	a	74,85
35014	Tom & Jerry - Der Film	a	84,85
35015	Top Gun	a	74,85
35016	Toxic Crusaders		74,85
35017	Track + Field	a	74,85
35018	Trax		74,85
34914	Tumble Pop		64,85
35019	WWF 3	a	74,85
35020	WWF Superstars 2	a	74,85
35021	Xenon 2	a	74,85
35022	ZEN	a	74,85

e=engl.; d=dt; a=dt.Anleitung

Liefer-/Zahlungsbedingungen

Inland: Lieferung gegen Nachnahme oder Vorauskasse per Euroscheck, Stammkunden gegen Rechnung. Transport-kosten Inland :keine;A/CH: nur Vorauskasse mit Euroscheck, Transport DM 25,-; Druckfehler und Irrtum vorbehalten, Preisänderungen ohne Vorankündigung möglich.

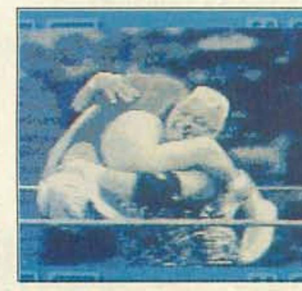
A3 Vertriebs GmbH
Hohenzollernstr. 90
80801 München
Tel.: 089 / 307 33 33
Fax: 089 / 30778876

MEGA CD

WWF hinter Gittern

Rage In The Cage

Die Mega-CD-Umsetzung des fröhlichen "Laufstall-Wrestlens" fügt sich von der Konzeption in den Standard ein. Den Ring seht Ihr von der Seite, die berühmten Recken sind zahlreich und mit je einer Special-Move vertreten. Wie in den anderen WWF-Teilen, sind die ausführbaren Actionen überwiegend von der augenblicklichen Situation abhängig. Als CD-Bonbon habt Ihr bei der Kämpferauswahl die Möglichkeit, Euch die Specials der Muskelmänner in einer digitalisierten Filmsequenz anzuschauen. Um die umfangreichen Fähigkeiten der Wrestler richtig auszunutzen, unterstützt *WWF Rage In The Cage* das Sega-Sechs-Button-Joypad.



Nichts Neues, aber eine gelungene Umsetzung: WWF-Fans kommen mit der CD voll auf ihre Kosten.



super

So umfangreich war die Kämpferauswahl noch bei keinem Wrestling-Spiel. Für jeden, der sich zu den WWF-Fans zählt, ist der favorisierte Held dabei. Allerdings hätte ich mir etwas sattere Soundeffekte während des Kampfes gewünscht. Die Steuerung ist prima ausgeklügelt und verpaßt dem CD-Wrestling eine tolle Spielbarkeit. In der "Cage"-Spielart den richtigen Moment für die Flucht über die Gitterstäbe zu erwischen, ist allerdings recht schwierig. Der Gegner hat da weit weniger Probleme (Frustgefahr!). Im Vergleich zu *Steel Cage Challenge*, gibt's zwar nichts umwerfend neues, *Rage In The Cage* dürfte jedoch jeden Wrestling-Fan vollauf zufriedenstellen. *jb*

System: Mega CD
Spieletyp: Wrestling

Hersteller: Flying Edge
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: 3 Spielvarianten

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark
Grafik: 75%
Musik: 40%
Soundeffekt: 82%
Spielspaß **79%**

Redaktionswertung

MEGA CD

Absturzgefahr

Cliffhanger

Mit einer weiteren Filmumsetzung des Klettermaxendramas werden nun alle Mega-CD-Besitzer beglückt. Stallone in seinem Element als Bergführer spielt die Hauptrolle in diesem schwindelerregenden Action-Drama. Eine skrupellose Terroristengruppe macht dem pensionierten "Rambo" das Leben zur Qual. Anfangs könnt Ihr nur zuschlagen, treten oder springen. Habt Ihr einen Terroristen-Gegner mit gekonnten Hantkantenschlag in den Schnee beißen lassen, könnt Ihr seine Waffe benutzen. Im nächsten Abschnitt geht es die Steilwände hoch und das in gekonnter Spiderman-Manier. Dort erwarten ihn Scharfschützen mit einem Feuerhagel. Damit es nicht so eintönig wird, dürft Ihr in einer rasanten 3-D-Sequenz vor einer Lawine flüchten. Wer dabei zu langsam ist, darf die Schneehäschen von unten ansehen oder warten, bis der Bernhardiner mit dem Fäßchen kommt.





Stallone in seinem Element, ohne Jacke, aber mit Hose! Rasante Einlage: Mit dem Snowboard geht's ab in Richtung Tal



na ja

Es ist zwar schön und gut, daß es 20 Minuten (dazu noch schlecht digitalisierte) Original-Filmsequenzen zu sehen gibt. Aber wer das Ganze ein- oder zweimal angeschaut hat, überspringt diese Einlagen dann schnell. Übrig bleibt ein lieblos gestaltetes Action-Spiel mit trister Grafik und schlecht animierten Gegner-Sprites. Was da geboten wird, fesselt nicht einmal den größten Stallone-Fan an den Bildschirm. Am besten hat mir noch der 3-D-Snowboarding-Level gefallen. Dort geht es wenigstens rasant zur Sache und bringt ein kleines bißchen Abwechslung in die kahle Schneelandschaft. Ansonsten empfehle ich Euch, lieber den Film anzusehen. Da habt Ihr mehr davon, und es ist billiger. *ws*

System: Mega CD
Spieletyp: Action

Hersteller: Sony
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark
Grafik: 52%
Musik: 66%
Soundeffekt: 40%
Spielspaß **58%**

Redaktionswertung


GAME
EXPRESS
JETZT
GEHT'S
AB!

VIDEO GAMES CLASSIC

MEGA CD

Noch einmal, digital

NHL Hockey '94

Spielerisch hat sich bei der CD-Fassung von *NHL Hockey '94* nichts geändert. Es stehen die gleichen Mannschaften mit den gleichen Spielern zur Verfügung, dieselben Tricks funktionieren auch auf dem Mega-CD. Die Grafik wurde nicht im Geringsten verändert. Neu hinzugekommen sind ungefähr 500 MBit an digitalisierten Videoclips, die Glanzpunkte aus den Spielen jedes Teams zeigen sowie ein ziemlich langer Vorspann mit für Mega-CD-Verhältnisse beeindruckender Digi-Action. Ron Barr, der amerikanische Sportkommentator, der anscheinend bei jedem EA-Sports-Titel dabei ist, stellt die Mannschaften vor jedem Spiel mit glasklarer Sprachausgabe vor. Die Sounds während des Spiels kommen ebenfalls von der CD, wobei einige der Geräuschkulissen eher an eine Uni-Mensa erinnern. Die individuelle Orgelmusik in jedem Stadion und die verschiedenen Soundeffekte klingen allerdings sehr realistisch. Spielstände könnt Ihr übrigens auch sichern und zwar im etwas zu kleinen Mega-CD-Speicher.



Am Spiel selbst hat sich nichts geändert. Das digitalisierende Intro sieht sehr beeindruckend aus.



Nachdem ich die CD zum ersten Mal eingelegt hatte, war ich voll begeistert. Die digitalisierten Videoclips und speziell das Intro sind wirklich scharf. Wenn man das Drumherum erstmal gesehen hat, fragt man sich, ob man die CD-Version wirklich braucht. Wenn Ihr zwischen den vielen Menüpunkten herumspringt, wird des öfteren nachgeladen, was beim Mega-CD leider seine Zeit dauert. Ein weiterer Nachteil wegen dem sehr kleinen Speicher des Mega-CDs. Um es einfach zu formulieren: Wenn Ihr die Modul-Version von *NHL Hockey '94* bereits besitzt, gibt es keinen Grund, die CD zu kaufen. *rz*

System: Mega CD
Spieletyp: Eishockey-Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 2 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 72%
Musik: 61%
Soundeffekt: 74%

Spielspaß 91%

Redaktionswertung

MEGA CD

Interaktiv-Sport

NFL's Greatest

In dieser Football-Simulation stehen Euch zwei Teams der Superlative zur Auswahl: Die San Francisco 49ers und die Dallas Cowboys. Nachdem Ihr im Optionsmenü Spieleranzahl (1 oder 2 Spieler), Mannschaft und deren Quarterbacks ausgewählt habt, findet Ihr Euch mitten auf einem leeren Pixel-Spielfeld mit zwei Anzeigetafeln wieder. Habt Ihr Eure Spielzüge (entweder für die Angriffs- oder die Verteidigungsmannschaft) eingegeben, schaltet sich ein kleiner Bildschirm ein, der Euch den weiteren Verlauf als reale Digi-Fernsehaufzeichnung (wahlweise verkleinert auf einer Anzeigetafel, als Vollbild oder beides abwechselnd) aus früheren 49ers-Cowboys-Begegnungen zeigt. Die dazugehörigen Kommentare des Sprechers (in Englisch) vermitteln den Eindruck einer Sport-Live-Übertragung. Als Zusatz gibt's Optionen wie Zeitlupendarstellung, Spielstatistik, Spielerdatenbank oder Szenarios, in denen Ihr die zehn spannendsten Begegnungen der beiden Mannschaften nachspielen könnt.



Auf dem Spielfeld ist nichts los. Der Spielplan und die Bewegungen der Spieler werden in der oberen Bildschirmfläche gezeigt.



Eigentlich ist *NFL's Greatest: San Francisco VS Dallas* kein Sportspiel im herkömmlichen Sinn. Ähnlich wie bei Strategiespielen, kann man sich getrost zurücklehnen und zuschauen, wenn man die Spielzüge eingegeben hat. Das meiste steuert der Computer mehr oder weniger zufallsmäßig (das System scheint nicht ausgereift zu sein), und nach einer halben Stunde ist auch das Filmarchiv erschöpft. Zu wenige Spielzüge, keine Möglichkeit, einzelne Spieler zu steuern und schlechte Bildqualität (vor allem bei Vollbild) degradieren diese Interaktiv-Simulation zu einem mittelmäßigen Bilderlexikon. *tet*

System: Mega CD
Spieletyp: Football-Simulation
Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Speicherfunktion

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 40%
Musik: 35%
Soundeffekt: 80%

Spielspaß 45%

Redaktionswertung

John Barnes



Raum für komplexe Spielzüge

Viel Raum und eine recht luftige Perspektive bietet die britische Fußball-Simulation *John Barnes European Football* des Spieledesigners Buzz. Wie in den bekannten American-Football-Simulationen lassen sich komplette Spielzüge abrufen: komplexe Freistoßvarianten, Abwehrmauern etc. Kontrolliert wird alternativ das Fußballidol John Barnes oder der Spieler, der dem Ball am nächsten steht. Im Turnier wird zwischen acht Mannschaften der Europameister ermittelt. Dabei ist das Wetter sowie die Spieldauer- und -geschwindigkeit regulierbar. Toll: Bei Kopfbällen folgt der Kopf dem Ball; interessante Szenen lassen sich wiederholen. Spaß macht auch das Elfmeterduell – entweder gegen den Rechner oder einen Freund. *mn*

System: CD32™
Spieletyp: Fußball-Simulation
Hersteller: Krisalis
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Kopfball, Elferduell
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 71%
Musik: 23%
Soundeffekt: 45%

Spielspaß 70%

Redaktionswertung

Alfred Chicken



Kräht der Gockel auf dem Mist...

Der Eierklau geht um! Wurden doch tatsächlich Billy und seine Brüder von einer feindlichen Hühnerfarm frisch aus dem Nest geraubt. Und die bitterbösen Meka-Chickens wollen Alfreds hoffnungsvollen Nachwuchs in schrecklichen Clone-Experimenten verheizen. Die Umsetzung des betagten Jump'n'Run-Abenteuers für das CD32 vermißt zündende Ideen und Eigenständigkeit. Sämtliche Spielelemente haben wir schon interessanter und besser realisiert gesehen. Die Grafik ist bieder und erreicht gerade C-64-Standard. Trotz reichlich eingestreuter Rätsel wie versteckte Geheimkammern, *solide Wände*, durch die man gehen kann sowie unsichtbare Sprungfedern ist das Hühnerklein nicht zeitgemäß. *mn*

System: CD32™
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Mindscape
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Highscore
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 44%
Musik: 31%
Soundeffekt: 22%

Spielspaß 53%

Redaktionswertung

Arabian Nights



Achtung: Schlangenbeschwörer

Pünktlich zur Orientflutwelle setzt auch Krisalis arabische Akzente. Ihr startet in einer mißlichen Situation – im Knast des Sultans. Als zweiter Assistent des Obergärtners seid Ihr Zeuge, wie ein Dämon die schöne Prinzessin Leila entführt. Natürlich gibt man Euch die Schuld und Ihr landet lebenslänglich im Kerker. Es gilt nun der Haft zu entfliehen und die mißhandelte Leila zu befreien. Sucht auch Beweise für Eure Unschuld, meistert den Ritt auf dem "Fliegenden Teppich" und besteht das Abenteuer im "Grubenwagen" sowie andere orientalische Herausforderungen. Brauchbare Gegenstände werden im Inventory gesammelt und im rechten Moment eingesetzt. Dennoch: eher mittelmäßig, ohne Höhepunkte. *mn*

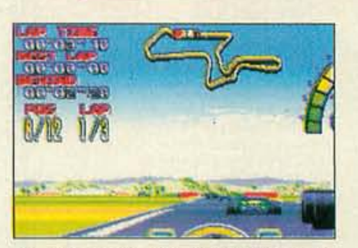
System: CD32™
Spieletyp: Rollenspiel
Hersteller: Krisalis Software
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Inventar
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 63%
Musik: 58%
Soundeffekt: 52%

Spielspaß 64%

Redaktionswertung

Nigel Mansell



Pool-Position für Nigel Mansell

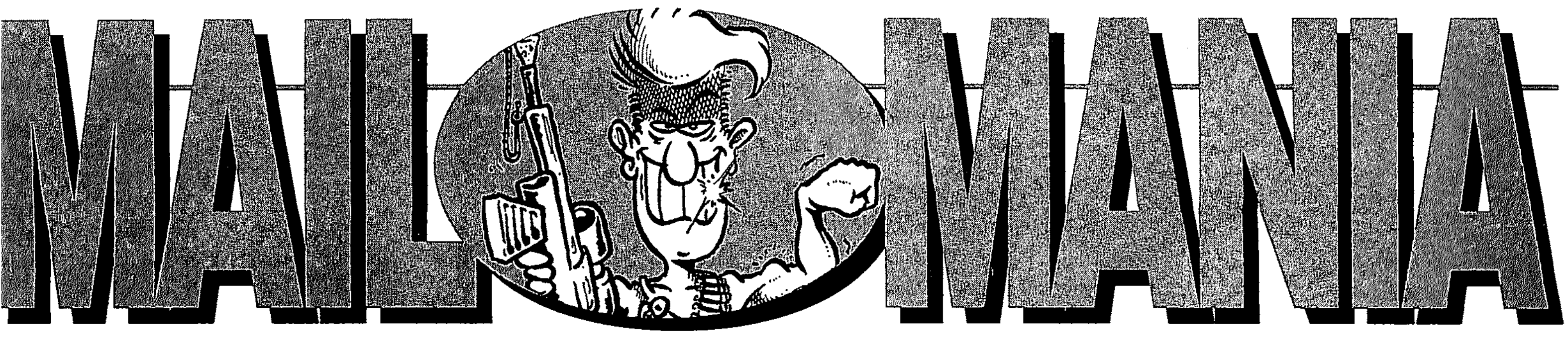
Jedem Rennsportfan ist Pistenaltmeister Nigel Mansell ein Begriff. Super-Nintendo-Besitzer haben vielleicht sogar schon einige Runden unter der Führung des Profis gedreht. Hier liegt nämlich das Besondere: Der Meister gibt im Übungsmodus höchstpersönlich Tips zu den einzelnen Strecken. Während Ihr auf dem Super Nintendo Eurem Fahrlehrer hinterhereiert, folgt Ihr in der CD32-Umsetzung einer gestrichelten Ideallinie. Vom Spielgefühl her siedelt sich *Nigel Mansell* im Mittelfeld an. Die Lenkung ist schwergängig, die Geschwindigkeit wird schlecht vermittelt und von den Soundeffekten her wird trotz CD auf Sparflamme gekocht. Grafik und Umfeld (Menüs, Werkstatt, etc.) sind gelungen. Die Klasse der Super-Nintendo-Version wird nicht erreicht. *jb*

System: CD32™
Spieletyp: Rennspiel
Hersteller: Gremlin
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 69%
Musik: 74%
Soundeffekt: 32%

Spielspaß 70%

Redaktionswertung



Einige Leser scheinen bei uns das absolute Anti-Classic (die "Power-Gurke") zu vermissen. Andere haben sich ihre eigenen Gedanken zum finanziellen Thema "Neue Konsolen" gemacht. Außerdem haben unsere ehrenamtlichen Fehlerteufel-Jäger wieder ihren messerscharfen Blick unbarmherzig durchs Heft streifen lassen und glatt wieder einen bösen Lapsus entdeckt.



Wie wär's, wenn Ihr in Eurem Magazin die Rubrik "Flop des Monats" einrichten würdet? Dort könntet Ihr die schlimmsten, stinkigsten, häßlichsten, dümmsten und miesesten Spiele abhandeln.

Boris Krebs, Mülheim/Ruhr

Die Idee ist gar nicht so übel. Mal sehen, wo im Heft wir ein Plätzchen für Absteiger freibaggern können. Allerdings machen wir dann gleich Nägel mit Köpfen: Wir werden uns nämlich nicht nur auf miese Spiele beschränken. Was in der Videospielszene an Schoten abgeht, paßt eigentlich auf keine Kuhhaut: irre Leserbriefe, abgedrehte Marketingaktionen, toll übersetzte Spielanleitungen etc.

Eure Meinung

Ich finde auch, daß das 3DO im Moment noch den breiten Markt verfehlt. Wie soll ich mir als Schüler eine Konsole leisten können, die weit über 1000 Mark kostet? Die 500 Trommelstücke für den Jaguar wären schon wirklich das Äußerste, was ich bezahlen könnte

Sebastian Ang, Dortmund

Es ist doch Wahnsinn, für eine Konsole 1700 Mark zu verlangen. Dafür bekomme ich ja ein Neo Geo mit drei Spielen! Auch wenn das 3DO der SNK-Konsole überlegen ist, der angestrebte Endverbraucherpreis von 1200 Mark für die offizielle Version des 3DO ist immer noch viel zu hoch.

Olaf Kißling, Kiel

Da saß ich nun. Ein altes, verstaubtes NES, ein Game Boy mit zerkratzter Mattscheibe und der ganze Stolz: das gute Super Nintendo. Und siehe da, das Super Nintendo vermehrte sich. Bald war da eine große Schar an Nachwuchs, einige wurden erwachsen und wechselten den Besitzer. So lebte ich zwei Jahre glücklich und zufrieden. Ab und zu ärgerte ich Mega-Drive-Besitzer mit technischen Fähigkeiten, die nur Super-Nintendo-Besitzer kannten und freute mich an sehr guten Spielen. Es war eine schöne Zeit. Doch dann, eines Tages, beim Lesen der VIDEO GAMES, traf es mich wie ein Blitz – da hallte es doch aus allen Ecken: "3DO, Jaguar, CD[32]!". Und es kamen immer mehr neue Systeme, alle besser als das Super Nintendo. Ein kleiner Trost blieb mir jedoch: Project Reality. Nun muß ich lange, lange warten und neidisch auf Konkurrenzprodukte schielen.

Jeder, der an die Anschaffung einer neuen Konsole denkt, sollte lieber abwarten (lohnt sich bestimmt). Super Nintendo, Mega Drive und Co. gehören noch lange nicht zu alten Eisen. Im Gegenteil, die 16-Bit-Systeme werden noch auf Jahre hinaus die meistverkauften Konsolen sein und auch mit guter Software versorgt werden. Die Zeit für bessere Systeme scheint noch nicht ganz reif.

Daniel Jahnke, Ludwigslust

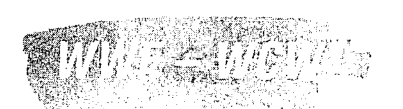
Ich finde es sehr negativ, daß vor allem in letzter Zeit die Entwicklung viel zu schnell voranschreitet. Ich besitze mit einem Super Nintendo, einem Mega Drive (mit CD), einem NES und einem Game Boy einen, meiner Meinung nach, guten Hardware-Fuhrpark. Habe ich mehrere tausend Mark in Videospiele gesteckt, nur um zu erfahren, daß in spätestens zwei Jahren alles wieder von vorne losgeht?

Oliver Hasenkopf, Wien

Ich finde es sehr gut, daß Ihr so viel über die neuen Konsolen schreibt, aber ein paar Fragen habe ich da doch noch: Warum gebt Ihr für die schon getesteten Spiele keine Prozentwertungen? Klar, die Besprechungen der Spiele finden in der Warpzone statt, aber, wenn Ihr das Zeug gespielt habt, könnt Ihr doch eine echte Wertung abgeben, oder?

Max Strempel, Marburg

Wirklich beruhigend, daß wir mit unseren angeblich "konservativen" Argumenten keineswegs alleine dastehen! Wie Daniel richtig bemerkt: Die 16-Bit-Systeme sind noch längst nicht tot. Wir werden uns nach wie vor mit aller Liebe den gängigen Systemen widmen. Die neuen Konsolen werden erst dann in die Teststrecke aufgenommen, wenn sie auch offiziell in Deutschland zu haben sind. Es ist ja verständlich, daß ein so großes Interesse an 3DO, Jaguar etc. besteht, aber unsere aktuellen Infos reichen derzeit völlig aus, um abzuschätzen, was abgeht. Wir sind sicher, die meisten von Euch wären ziemlich sauer, wenn wir statt der 16-Bit-Spieletests plötzlich lang und breit Infos über Importgeräte drucken würden, die sich derzeit niemand leisten kann, und für die es noch nicht genügend gute Spiele gibt. So wie wir's jetzt machen, seid Ihr zwar stets über alles informiert, aber am besten über die aktuelle Szene...



Als ich Eure Game-Boy-Tests durchblätterte, blieb mir doch fast die Luft weg. Als passionierter Wrestling-Fan stolperte ich sofort über den WCW-Test. Auf den beiden Bildern waren WWF-Stars zu sehen. Sind die Jungs zum anderen Verein übergelaufen?

Fritz Gerber, Herne

Oh, äh, nun ja, also was sollen wir sagen: Natürlich gehören Yokozuna, Bret, Hart und Hulk Hogan nicht zur WCW-Gruppe. Im Eifer des Gefechts hat unser Tester anscheinend beim Bildermachen zum

falschen Modul gegriffen. Die Screenshots stammen von Acclaims *King of the Ring* (Test in Ausgabe 12/93). Ich hoffe, Ihr übt (wie auch FCI und Acclaim) Nachsicht.



Ich hätte da drei Sega-Fragen: Wie lange hält es ein Mega Drive in der Mikrowelle aus?

Wofür ist das schwarze Ding mit den Knöpfen, das am Mega Drive dranhängt und wozu dient die Öffnung an der Oberseite der Konsole? *Ich habe* versucht, das schwarze Teil dort hineinzubekommen, aber auch nach einigen zarten Hammerschlägen blieb der Bildschirm schwarz. Ist das Mega Drive kaputt?

Warum ist Sonic blau?

Jens Beilstein, Breitenbach

Erstens: Lange. Fragt sich nur, wie lange Du den Brandgeruch erträgst. Zweitens: Das ist der Anker. Mit dem schwarzen Ding verknotet man das Mega Drive am Tisch, damit es nicht wegschwimmt. Wenn Du einen schwarzen Bildschirm besitzt, empfehlen wir Dir die Anschaffung eines Farbmonitors. Drittens: Sonic ist nicht blau, Sprinter sind Antialkoholiker!



In Ausgabe 1/94 habt Ihr geschrieben, daß es *Secret of Monkey Island* nicht in Deutsch geben wird. Deshalb habe ich mir die US-Version gekauft. Etwas später entdeckte ich in derselben Ausgabe eine Anzeige, in der "*Monkey Island CD (DT)*" angeboten wurde. Wer lügt denn nun, Ihr oder der Händler? Wird es vielleicht *Monkey Island 2: Le Chucks Revenge* demnächst fürs Mega CD (und in Deutsch) geben?

Christian Theißinger, Olsbrücken

Ich habe gelesen, daß man für *Secret Of Monkey Island* auf dem Mega CD sehr gute Englischkenntnisse braucht. Da ich ein großer *Monkey Island*-Fan bin und mein Englisch nicht gerade das Beste ist, wüßte ich gern, ob sich inzwischen eine deutschsprachige Version am Horizont abzeichnet.

Michael Greve, Cremlingen

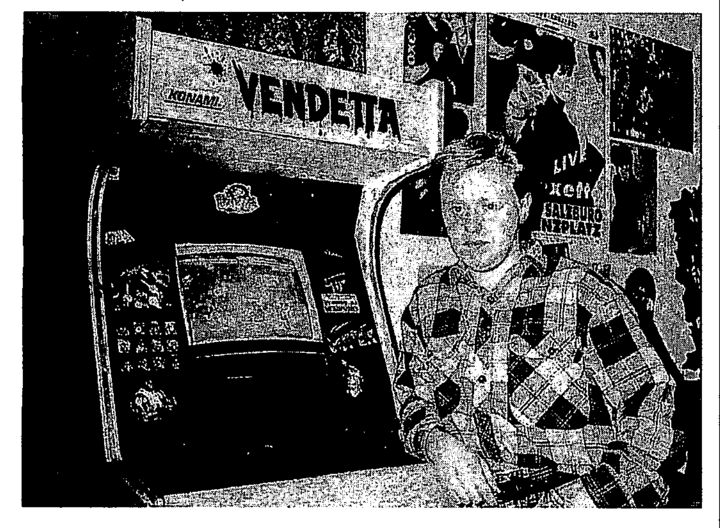
Vermutlich hat der von Christian angesprochene Händler etwas vorschnell gehandelt. Der Gedankengang dabei ist nachvollziehbar. Immerhin existiert die deutsche Übersetzung von *Monkey Island* bereits – jedoch nur für die Computerversionen. Da die Händler ihre Anzeigen schon recht früh abliefern müssen, kommt es öfters vor, daß in einer Anzeige etwas angekündigt wird, was dann doch erst später oder gar nicht erscheint. The *Secret Of Monkey Island* fürs Mega CD kommt von JVC. In Amerika eine englischsprachige Version herauszubringen, ist für den Hersteller kein Problem. Leider hat JVC jedoch noch keine Sega-Lizenz für Deutschland. Deshalb lohnt es sich für JVC nicht, ein deutsches *Secret Of Monkey Island* zu produzieren, das nur über Import-Kanäle bei uns ankommt. Offiziell darf JVC es in Deutschland eben nicht verkaufen. Falls es doch zu einem Deal zwischen JVC und Sega Deutschland kommt, könnte es durchaus sein, daß es irgendwann *Secret Of Monkey Island* in Deutsch geben wird. Die Texte zu ersetzen, ist ja ein vergleichsweise mickriger Entwicklungsaufwand. Momentan ist ein solches Abkommen jedoch noch nicht in Sicht. Der zweite Teil der Guybrush-Saga ist noch nicht einmal in Englisch geplant. Als nächstes kommt erst mal *Indiana Jones: The Fate Of Atlantis* von JVC für Euer Mega CD

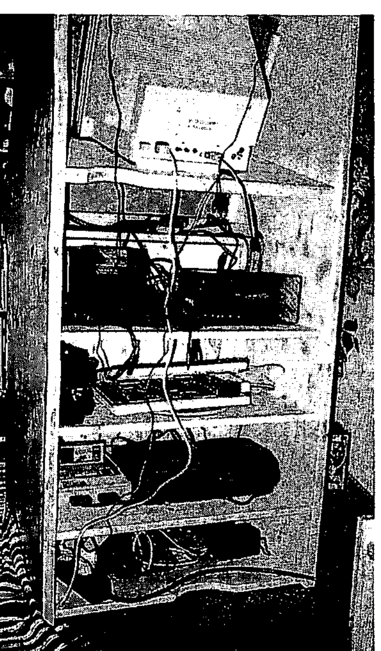
Arcade-mäßig

Vor jeder ausgiebigen Zockerrunde muß man umständlich umstecken, den Opa vom Sofa jagen, ect... . Durch unzählige Spielhallenbesuche wurde ich zur Suche nach der Lösung des Problems motiviert. Ein Arcade-Automat für zu Hause, das wär' schon was. Leider kann man solch eine Kiste nur mit einer "Aufstellgenehmigung" kaufen, so wurde mir mitgeteilt. Ein abgelutschter Gebrauchtautomat kostet dann allerdings immer noch 2000 – 3000 Mark. Aber: Selbst ist der Mann! Ich bin zwar kein gelernter Tischler oder sonst irgendwie in der Holzbranche, mit verbissenem Eifer mußte es aber doch klappen. Nach zwei Wochen Urlaub (Basteln statt Verreisen!) war der Kasten dann fertig. Kosten (ohne Monitor, Boxen, Verstärker und Konsolen): knapp über 400 Mark. Ich finde, die Mühen und Investitionen haben sich gelohnt. Es spielt sich jetzt einfach "arcade-mäßiger".

Thomas Denk, Mühlheim

Unser Kommentar:
"Spieler des Monats", herzlichen Glückwunsch. Wenn man schon sämtliche Konsolen zu Hause hat, ist ein selbstgebauter Multisystem-Automat eine prima Lösung. So etwas nennen wir Initiative, weiter so!





Davon haben sicher schon viele geträumt. Ein Automat für zu Hause – und das auch noch mit Super Nintendo, Mega CD, Neo Geo und Mac-Platinen-Abspieler (alles in RGB und Stereo).

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion



MAIL-O-MANIA
Postfach 1304
85531 Haar / München



RAT & TAT

Das Interesse an der Nobel-Konsole Neo Geo ist anscheinend durch die Diskussion um die neuen Systeme wieder aufgeflammt. Bei den meisten Videospiele-Freaks macht sich eine dezente Panik breit. Müßt Ihr sofort für neue Systeme tief in die Tasche greifen? Unsere Meinung: Wer sich zur Zeit eine neue Konsole zulegen möchte, sollte im Moment lieber nichts überstürzen.

AV ohne Ende

Ich habe mein Super Nintendo per Euro-AV-Buchse an meinen PAL/Secam-Fernseher angeschlossen. Ist diese Buchse dasselbe, wie ein RGB-Anschluß? Auf der Rückseite meines Super Nintendos ist ein Schalter, der zwischen Kanal 3 und 4 umschaltet. Hat der Schalter etwas mit einer 50/60-Hz-Umschaltung zu tun? Würde ein RGB-Kabel an meinem Gerät funktionieren? Ich würde mein Super Nintendo gern an die Stereoanlage anschließen. Benötige ich dazu an meinem Fernseher spezielle Buchsen oder kann ich irgendwie die Euro-AV-Buchse verwenden? Ich habe an meinem Fernseher einen Kopfhörerausgang. Ist es damit vielleicht möglich, eine Verbindung zur Anlage herzustellen? Welche Bildschirmdiagonale würdest Du jemandem empfehlen, der sich einen neuen Fernseher kaufen möchte? In der Ausgabe 12/93 hast Du Nintendo zitiert, das Project Reality sei "HDTV-kompatibel". Was genau bedeutet das?

Marcus Michelberger, Gundelfingen

Für gewöhnlich ist in der Euro-AV-Buchse ein RGB-Eingang enthalten. Allerdings ist ein Normal-Video-Eingang genauso dabei. Da Du anscheinend kein RGB-Kabel gekauft hast, nehme ich mal an, Du hast Dein Super Nintendo über das beigelegte Chinch-Kabel (weiß-rot-gelb) und dem Chinch-Scart-Adapter angeschlossen. Hierbei wird nur der Normal-Video-Eingang der Euro-AV-Buchse genutzt. Falls Dein Fernseher ein Stereogerät ist, lohnt sich die Anschaffung eines 6,3 mm-Klinkenstecker-auf-Chinch-Adapters für den Anschluß an die Stereoanlage. Dann könntest Du sowohl den kompletten Fernsehton über die Anlage hören, als auch (falls Dein TV fernbedienbar ist) die Lautstärke per Fernbedienung regeln. Andernfalls wäre ein RGB-Kabel mit herausgeführtem Chinch-Anschluß (gibt's als Zubehör bei jedem besseren Händler) die optimale Lösung. Der Kanalumschalter ist nur für die Bildwiedergabe per Antennenkabel zuständig (fällt bei Dir eh flach). Manche Leute mit Kabelanschluß bekommen mit angestecktem Super Nintendo Bildstörungen. Diese lassen sich mit dem Umschalter umgehen. Mit einer 50/60-Hz-Umschaltung hat der Schalter nichts zu tun. Die Bildschirmdiagonale eines Fernsehers ist einerseits eine Preisfrage und hängt andererseits damit zusammen, wie weit man vom Gerät entfernt sitzt. Je größer die Entfernung zum Fernseher ist, desto größer sollte auch der Bildschirm sein. HDTV ist die Abkürzung für "High Definition Tele-Vision" und bezeichnet eine neue Fernsehnorm, die mit einer besseren Bildauflösung und einem anderen Format arbeitet. Allerdings sind solche Geräte noch schweineteuer und die Stationen, die dieses Bildformat senden, sind selten. Nur zum Videospielen kommt ein solcher Fernseher keinesfalls in Frage.

Neo-Geo-Sucht

In Ausgabe 2/94 habt Ihr geschrieben, daß es nicht mehr lohnt, ein Neo Geo zu kaufen. Gerade diese Konsole wollte ich mir jedoch zulegen. Wie steht es mit anderen Geräten? Was ist von Super Nintendo, Mega CD, PC, Jaguar, 3DO oder Foto CD zu halten? Soll ich lieber noch zwei Jahre warten, bis Nintendo sein Projekt Reality auf den Markt bringt?

Colja Schoppe, Konntichnichlesn

Ich bin ein begeisterter Videospiele-Fan und möchte mir ein Neo Geo zulegen. Da es ja leider kein deutsches Gerät gibt, wüßte ich gern, wie ich die Konsole an meinen Fernseher anschließen soll. Brauche ich eine Scart-Buchse an meinem Fernseher oder geht es auch anders?. Wann kommt das CD-ROM fürs Neo Geo?

Mathias Winter, Erlangen

Ich habe gehört, daß ein CD-ROM für das Neo Geo herauskommt. Stimmt das oder ist es nur ein Gerücht? Falls das CD-ROM doch erscheint, könnte das Neo Geo dann mit dem 3DO mithalten?

Tim Balzer, Norden

Ein Neo Geo zu kaufen, hat sich noch nie "gelohnt". Der einzig nachvollziehbare Grund, sich die überteuerte Edelkonsole zuzulegen, ist der, daß Ihr so an Spiele herankommt, die Euch sonst in nicht jugendfreien Spielhallen vorenthalten bleiben. Wer soviel Taschengeld bekommt, daß er mal eben 400 Mark für ein neues Spiel hinblättern kann, hat wahrscheinlich eh schon ein Neo Geo oder einen High-End-PC. Unsere Mission ist nach wie vor hauptsächlich die Kaufberatung. Wir wollen durch unsere Tests finanzschwache Videospielefans davor bewahren, ihr Geld für schlechte Spiele oder miese Hardware zum Fenster rauszuwerfen. In der Preis-Spielspaß-Relation steht das Neo Geo immer noch genauso schlecht da, wie beispielsweise das 3DO. Zum Thema CD-ROM: SNK hat vor der Las-Vegas-Messe das Gerücht verbreitet, sie wollten das Neo-Geo-CD-ROM auf der Messe in Las Vegas vorstellen. Passiert ist jedoch wieder mal nichts, SNK war nicht einmal als Aussteller vertreten. Folglich bleibt das CD-ROM ein unerfüllter Traum für alle Neo-Geo-Besitzer und bloßes Gerücht für alle anderen (SNK hört sich schon fast wie Nintendo an). Falls die CD-Erweiterung jemals eintrifft, wird es sich vermutlich lediglich um eine Speichererweiterung handeln. Die Spiele könnten dann zwar billiger hergestellt werden, die Grafik oder die Geschwindigkeit des Neo Geos wird sich jedoch wohl nicht verbessern. Mit seinem 32-Bit-Prozessor hat das 3DO eine weit höhere Rechenleistung als das 16-Bit-Neo-Geo (daran ändert auch die Ansammlung an Custom Chips im Neo Geo nichts). Technisch wird das Neo Geo also bis in alle Ewigkeit dem 3DO hinterherhinken. Zu Mathias' Problem: Es gibt durchaus ein PAL-Neo-Geo, das

RAT & TAT

man an einen deutschen Fernseher anschließen kann. Je nach Ausführung kannst Du das Gerät sogar über Antennenkabel oder Video (FBAS) anschließen. Wenn Du allerdings soviel Geld für eine Konsole ausgeben willst, solltest Du sie auch über RGB an einen passenden Fernseher anschließen. Was nützt die tolle Grafik, wenn sie über Video- oder Antennensignal nur verschwommen und unscharf über die Mattscheibe flimmert (vom Sound ganz zu scheigen)? Um zusammenzufassen: Wer genug Kohle hat und auf Prügelspiele steht, kann sich das Neo Geo zulegen. Wer für sein Videospielhobby das magere Taschengeld sparen muß, kann mit einem preiswerteren Mega Drive oder Super Nintendo mindestens genausoviel Spaß haben.

Selbst schuld!

Ich bin stolzer Besitzer eines NES. Letzten Monat habe ich mir ein defektes Mega Drive gekauft. Wenn ich die Konsole einschalte, leuchtet zwar das Lämpchen, sonst rührt sich jedoch nichts. Kann man ein Mega Drive reparieren lassen? Wenn ja, wieviel würde die Reparatur kosten? Wo kann ich das Gerät reparieren lassen? Gibt es einen Adapter, mit dem man importierte Spiele auf einem deutschen NES spielen kann? Warum werden bei Euch nur noch so wenige NES-Spiele getestet?

Arne Dikomey, Waldkraiburg

Warum kaufst Du eine defekte Konsole? Ich nehme an, das Teil war spottbillig. Ob Du wirklich was gespart hast, ist fraglich. Eine Reparatur ist schon möglich. Du kannst das Mega Drive (sofern es ein deutsches Gerät ist) direkt zu Sega schicken. Handelt es sich um ein Genesis oder gar ein japanisches Mega Drive, mußt Du Dich an die größeren Händler (siehe Anzeigen in unserem Heft) halten. Auf jeden Fall solltest Du einen Kostenvoranschlag machen lassen. Der kostet zwar auch was, ist jedoch bestimmt billiger als die eigentliche Reparatur. Je nachdem, was an der Konsole defekt ist, kann es sogar vorkommen, daß die Reparatur teurer wird, als ein neues Gerät. Ich hoffe, Du hast Glück, was die Kosten angeht. Allen anderen Lesern möchte ich dringend vom Kauf defekter Gebrauchtgeräte abraten. Wer kauft schon gerne die Katze im Sack? Einen NES-Adapter gibt es schon, Du solltest mal die größeren Händler/Importeure abklappern. Wir testen grundsätzlich jedes NES-Spiel, das wir in die Finger kriegen, nur nimmt das Angebot zur Zeit rapide ab. Die große Zeit ist für Nintendos 8-Bit-Konsole abgelaufen.

Markt & Technik Verlag AG
R e d a k t i o n



Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar / München



Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer...

Gute News! In unseren Tips-Seiten haben wir diesmal einen besonderen Service eingebaut: Unser Mitarbeiter Tetsuhiko Hara hilft Euch über den gröbsten Schlamassel mit unverständlichen Schriftzeichen in japanischen Spielen hinweg. Für die fehlerhafte Auflistung der Tips in der Ausgabe 2/94 möchten wir uns entschuldigen und die schmerzlich vermißten Hilfen heute nachliefern.

Euer F. Henckens

WIE LÄUFT'S?

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen, die nicht mit **schwarzem Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, können wir aus technischen Gründen nicht gebrauchen. Auch bei farbigen Karten bekommen wir Probleme beim Einlesen in unsere mürrische Computeranlage.

2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette** im Word-Format(MS-DOS); Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei.

4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES*, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.

5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*- oder *Megaman*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Sonic* und *Mickey Mouse* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

7. Bitte Tips nicht per Fax, sondern *ausschließlich* per Post einsenden.

Unsere Adresse:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

Star Trek
Nes

Manuel Schrange aus Niederkassel hat sich mühevoll die Komplettlösung des Space-Abenteuers erarbeitet:

Nachdem man in der Vorgeschichte über den Spielhintergrund informiert wurde, findet man sich auf der Brücke der Enterprise wieder. Das Schiff schwenkt gerade in eine Umlaufbahn um Masada ein. Die erste Aufgabe wird es sein, neue Dilithiumkristalle zu finden, um so das Schiff wieder mit Energie zu versorgen.

MASADA Level 1

Da die Sensoren Dilithiumvorkommen auf dem Planeten orten, läßt man sich sofort runterbeamen. Im Turbolift erfährt man von Mr. Spock, daß die Sensoren große Dilithiummengen unter einem Gebilde orten, daß den Pyramiden der alten Azteken ähnelt. Auf die Frage nach der Herkunft antwortet Spock, daß er noch nicht genug Daten habe. Doch erzeuge die Dilithiumquelle große Energien. Nach dem Runterbeamen ergeben Tricordermessungen, daß sich ein großes Gebilde im Norden und eine *menschliche*(?) Siedlung im Süden befindet.

Als erstes sollte man nun eine der reichlich vorkommenden schießenden Pflanzen mit dem Phaser betäuben und für eine spätere Verwendung einsammeln. Nun sollte man sich gen Süden zum Dorf wenden, wobei man auf die Pflanzen achten sollte und diese, bevor sie gefährlich werden können, außer Gefecht setzen sollte.

Das Dorf:

Die Dorfbewohner, die sich als freundliche Eingeborene erweisen, können einem mit mehreren Informationen weiterhelfen:
– Achtet auf die Sumpfbestie.
– Bleibt den Blutwürmern im Dunkelwald fern.
– Todesgeister bewachen den Tempel.
– Der Medizinmann präpariert Euch zur sicheren Walddurchquerung.

Außerdem sind im Dorf fünf Hütten. In den Hütten B und D kann man zwei Dorfbewohner antreffen. Hütte C findet man leer vor. Interessanter sind da schon die Hütten A und E. In Hütte A findet man den Medizinmann, der einen auffordert, ihm eine schießende Pflanze zu bringen. Diese soll man in sein Feuer werfen (USE). Sobald man dies tut, erlöscht das Feuer und man kann sich das unter der Feuerschale liegende Banngefäß gegen Blutwürmer aneignen. Durch dieses ist man vor diesen lästigen Kreaturen (5) gefeit, da sie nun vor einem flüchten.

In Hütte E residiert der Häuptling des Stammes, der Kirk freundlich willkommen heißt und seine Hilfe anbietet. Auf die Frage nach dem großen Gebäude im Norden, erzählt er, daß dies der Tempel sei. Doch sei der Druide von einer Sumpfbestie getötet worden und das Auge Kakos so verloren gegangen. Nur dieses Auge jedoch erlaube den Zutritt zum Tempel.

Mit diesen Informationen und dem Banngefäß ausgestattet macht man sich auf den Weg zum Sumpf, zuerst nach Norden und dann an den vielen Bäumen vorbei nach Osten. Dort angelangt sollte man sich vorsichtig zu Punkt F vorarbeiten, wobei man Ausschau nach

SUPER NES

Aladdin dt	109.90
Bomberman dt	99.90
Bomberpaket dt	154.90
Buggs Bunny	139.90
Clay Fighter	139.90
Empire Strikes Back dt	139.90
Equinox dt	139.90
F1-Pole Position dt	139.90
Flashback dt	139.90
John Madden '94	129.90
King Arthur's World dt	99.90
Lemmings II	139.90
Lufia	139.90
Mechwarrior dt	139.90
Mega Man X dt	119.90
NBA Jam dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	119.90
Nigel Mansell dt	129.90
Paladin's Quest	139.90
Plok dt	89.90
Rock'N'Roll Racing dt	129.90
Secret of Mana	149.90
Shadow Run dt	139.90
Sky Blazer dt	129.90
Starwing dt	79.90
Street Fighter II Turbo dt	129.90
Super Mario Allstars dt	89.90
Super Turrican dt	99.90
Winter Olympics	139.90
Young Merlin dt	149.90
Action Replay Pro II dt	119.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Fire-SFX-60Hz-Adapter	39.90
Super Scope PAL	ab 89.90

UMBAU 50/60Hz

Vorteile:

- Alle! Wirklich alle Spiele sind ab sofort lauffähig!
- Spiele werden 20% schneller!
- Keine lästigen "PAL-Balken" mehr...(das Bild füllt den gesamten Bildschirm aus)!

Und das ist NEU:

Speed it UP!... Classic 99.00
Umbau inkl. Schachtverlängerung

So geht's:

- Grundgerät pur (ohne Netzteil und Joypads) einschicken.
- solange "Mensch ärgere Dich nicht" spielen.
- nach 3 Werktagen ist der Umbau fertiggestellt.

Das ist für uns selbstverständlich:

- Umbau Ihres Gerätes nur durch geschultes Fachpersonal.
- 1/2 Jahr Garantie auf den Umbau.
- Mitgeliefertes Zertifikat.

Do it Yourself:

- Vorgefertigter Bausatz mit ausführlicher Anleitung (nur für Bastelfreaks)

Speed it Up!... Classic 79.00

MEGA DRIVE

Aladdin dt	119.90
Bubsy the Bobcat dt	89.90
F1-Racing dt	119.90
FIFA-Soccer dt	119.90
Landstalker dt Texte	129.90
Mega Turrican	119.90
Sonic III dt	139.90
The Ottifants dt	88.00
Toejam & Earl II dt Texte	119.90
VIRTUA RACING DT (ab Mai - Jetzt reservieren!)	266.00
MEGA DRIVE II	189.00
RGB-Kabel MD I&II	39.90
6-Button Joypad dt	39.90
Adapter für us/jp-Spiele	39.90

MEGA CD II

Double Switch	124.90
Dune	119.90
Ground Zero Texas	129.90
Jurassic Park	119.90
Lunar - the Silver Star	114.90
Microcosm dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	99.90
Pirates Gold	129.90
Puggsy dt	119.90
Son of Chuck dt	109.90
MEGA CD II	509.00
CDX Adapter	109.90
Umbau 50/60Hz MDI	39.90
Umbau 50/60Hz MDII	59.90
RGB-Umschaltbox	ab 149.90

WATCH-Promotionteam

Street Winner II Joyboard
129.90

Street Winner II

High-Speed 8-Bit Mikroprozessor - Programmierbares Autofeuer - Automatische Konsolenerkennung für MEGA DRIVE & SUPER NES - 8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)

0221 – 12 10 67 /68 /69

aRJay

NEO GEO

Grundgerät RGB oder PAL	739.00
Joyboard	119.00
Memory Card	59.00
T-Shirts	49.00
Art of Fighting II	369.00
Fatal Fury Special	339.00
Miracle Adventure	359.00
Samurai Shodown	369.00
Weitere NEO GEO Titel am Lager	

PANASONIC 3DO

Grundgerät NTSC	1489.00
inkl. RGB-Umbau	1789.00
3DO-Spiele am Lager	

ZEITUNGEN

Electronic Gaming Monthly	17.50
Game Fan	15.00

Wir bieten Ihnen auch einen Abo-Serice für beide Magazine.

JAGUAR

Grundgerät PAL	599.00
Grundgerät RGB	699.00
Joypad	59.90
Jaguar Spiele am Lager	

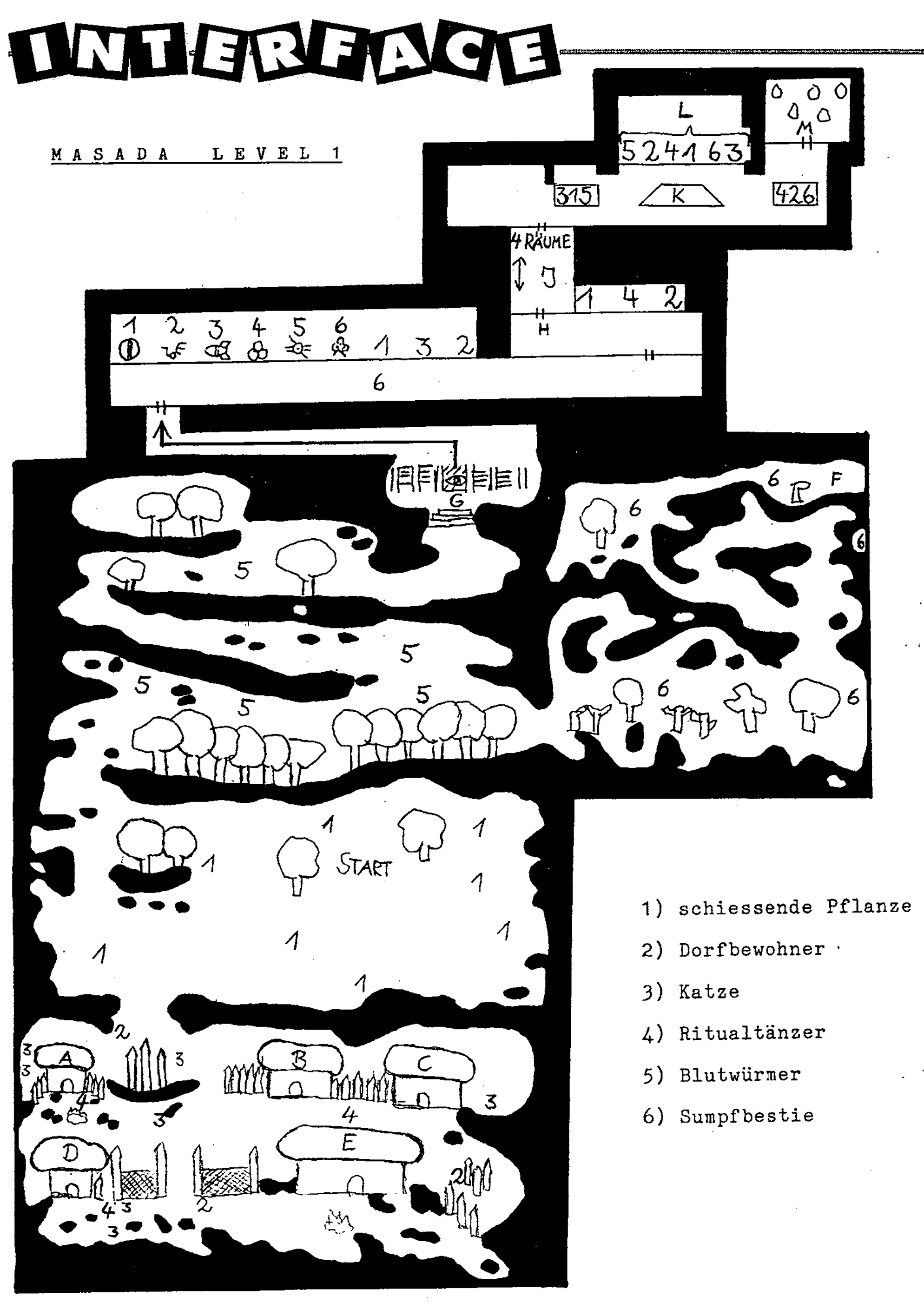
TURBO GRAFX

das ist der Rest!!

Grundgerät inkl. Netzteil, Kabel und 10 Spielen	299.00

aRJay-Games
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221 - 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen werden.



LEKYTHOS LEVEL 2

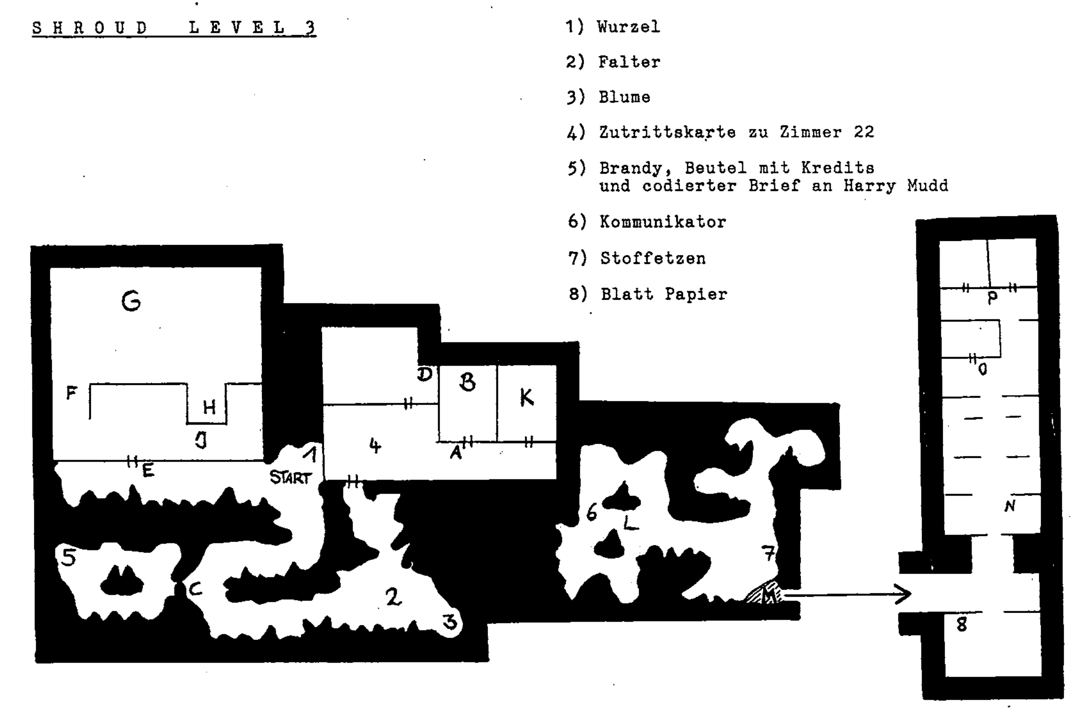
1) Dilithium
2) zerstörter Arbeitsroboter
3) zerstörter Arbeitsroboter ohne Energie
4) R-Modul
5) Müllablage

den Sumpfbestien halten sollte, die man, sobald sie auf einen zukommen, mit dem Phaser beschießen sollte. Bei Punkt F ist das Lager der Sumpfbestien, in dem man das verschollene Auge des Kakos findet.

Nun sollte man sich auf den Weg zum Tempel G machen. Dazu kann man sich entweder zurück durch den Sumpf kämpfen, oder sich hochbeamen lassen und dann zum Tempeltor begeben. Die zweite Methode hat den Vorteil, daß man wieder volle Energie hat, falls man schon verletzt wurde. Beim Tempel G angekommen, stellt man fest, daß das Tempelportal ein großes Auge aufweist. Um das Tor zu öffnen, muß man das Auge Kakos benutzen.

Der Tempel:

Im Tempel angekommen, stellt man fest, daß sich an den Tempelwänden merkwürdige Zeichen befinden. Es wird sich noch herausstellen, daß diese Zeichen von Bedeutung sind. Es gibt sechs verschiedene Zeichen, die auf der Karte durchnumeriert sind, so daß später nur die Zahl, statt des Zeichens abgebildet ist. Auf dem Weg durch den Tempel sollte man auf die Sumpfbestie achten, die wohl dem Druiden zum Verhängnis geworden ist. Bei H kann immer nur eine Person die Tür durchqueren. Natürlich schreitet Kirk mutig als erster durch die Tür und gelangt in einen merkwürdigen Raum. In diesem Raum benötigt man nun die Zeichen, die an den Wänden waren. Man muß nun in der Reihenfolge über die am Boden befindlichen Zeichen gehen, in der die Zeichen an den Wänden waren. Dabei sollte man darauf achten, daß die Zeichen in der Reihnfolge zu lesen sind, in der man an ihnen vorbeiging.(Also sind die letzten drei Zeichen von rechts nach links zu lesen!) Sollte man über ein falsches Zeichen gehen, löst man eine Falle aus und wird getroffen. Nachdem man die vier Räume und 12 Zeichen durch- bzw. überquert hat, gelangt man in den Kultraum des Tempels, der sich als Computerzentrale entpuppt. Der Computer K wurde wohl von einer über den Ureinwohnern stehenden Rasse gebaut und benötigt große Mengen an Dilithium. Der Computer ist im



Moment jedoch nicht angeschaltet. Um den Computer zu aktivieren, muß man sich bei L in der richtigen Reihenfolge vor die Zeichen stellen. Die Reihenfolge wird durch die Zeichen auf den links und rechts neben dem Computer stehenden Türmen angegeben (also 315426). Sobald der Computer aktiv ist, erscheint an der Nordwand eine Weltraumkarte, die Spock aufzeichnet. Im Nordosten öffnet sich nun eine Geheimtür, die zur Energiezentrale des Tempelkomplexes führt. In der Energiezentrale M untersucht man einen der vorderen Kristalle und läßt diesen mit hochbeamen. Nach dem Hochbeamen informiert einen Scotty darüber, daß die Dilithiumkristalle leider von minderer Qualität sind und bald aufgebraucht sein werden. Also sollte man sich mit der verbleibenden Energie auf die Suche nach weiteren Dilithiumvorkommen machen.

Code nach MASADA Level 1:
P6NV MLF9 X6ND

LEKYTHOS Level 2

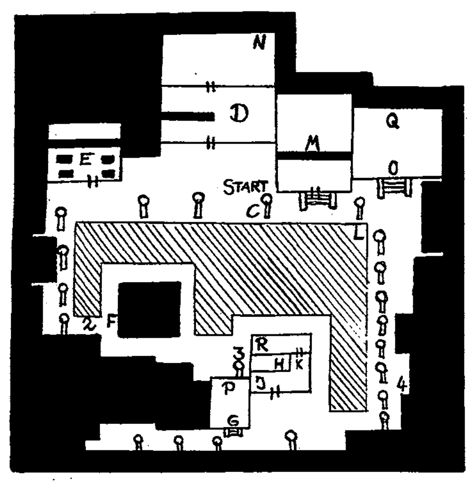
Die nächste Etappe auf dem Weg stellt der Planet Lekythos dar. Sobald man die Umlaufbahn um ihn herum ansteuert, teilt einem Scotty mit, daß die minderen Kristalle, die man auf Masada aufgenommen hat, sehr schnell zerfallen und daß man nicht mehr weit kommt, sollte man nicht *bald hochwertige* Kristalle finden. Welch ein Glück doch, daß Mr. Spock auf dem Planeten Strahlung ortet, die auf hohen Energieaufwand und somit Dilithium schließen läßt. Im Turbolift erklärt einem Spock, daß man auf dem Planeten Treibstoff aufnehmen sollte, um den föderalen Raum zu erreichen. Sobald man sich auf der Planetenoberfläche materialisiert hat, meldet Spock,

IOTIA LEVEL 4.a

1) Zugriffskarte zu Computerbibliothek
2) Knochen
3) Haarnadel
4) 79,33 cm langer Holzstab



IOTIA (Vergangenheit) LEVEL 4.b



daß er geringe Spuren Dilithium ortet, jedoch die Bergung des Dilithiums außerhalb seines Wissensgebietes liege. Also beamt man wieder an Bord der Enterprise und nimmt einen Geologen in das Landungsteam auf (für Dr. McCoy). Der Geologe teilt einem mit, daß sich die geringen Dilithiummengen 50 Meter südwestlich vom Materialisierungspunkt befinden. Also sollte man zuerst nach Westen zu Punkt B gehen.

Um die auf der Planetenoberfläche befindlichen Wesen loszuwerden, sollte man Mr. Spock einfach direkt bei Punkt A von dem dort befindlichen Wesen treffen lassen. Daraufhin stellt der Vulkanier fest, daß es sich bei den Wesen nur um Illusionen handelt, die einem nichts anhaben können. Per Gedankenverschmelzung bringt Mr.Spock dies auch den restlichen Mitgliedern des Landungsteams bei. Daraufhin verschwinden alle auf der Planetenoberfläche befindlichen Feinde.

Bei Punkt B angelangt, erklärt der Geologe, daß um Dilithium zu bergen, Phaserfeuer auf den Fels nördlich der drei Steine konzentriert werden müsse. Also stellt man den Phaser auf volle Schußkraft ein und feuert einige Male auf die benannte Stelle. Nach einiger Zeit fördert man so geringe Mengen Dilithium zutage, die man auf jeden Fall mitnehmen sollte. Zu den auftretenden Erdbeben erklärt der Geologe, daß die seismischen Aktivitäten künstlicher Natur sind und das Zentrum im Südosten liege. Also sollte man sich in diese Richtung begeben. Auf dem Weg nach Südosten sollte man den zerstörten Arbeitsroboter 2 links liegen lassen, da dieser einen angreift, wenn man ihn repariert. Den Roboter 3 muß man jedoch von Spock reparieren lassen, da er einem den Weg versperrt. Das Problem ist jedoch, daß der Roboter keine Energie mehr hat. Um diesem Problem Herr zu werden, muß man einfach die gefundenen Dilithiumkristalle verwenden und schon ist der Weg frei. Endlich im Südosten angekommen, steht man vor einer Höhle, in die man eintreten sollte. In der Höhle wird einem der Weg durch eine stark abgeschirmte Tür C versperrt, die nur mit Extraphaserbeschuß zu öffnen ist. Also beamt man wieder hoch und nimmt einen Sicherheitsoffizier ins Landeteam (für den Geologen). Mit diesem geht man wieder zu Tür C, stellt die Phaser auf volle Stärke und feuert gemeinsam mit dem Sicherheitsoffizier auf die Tür. Einem geballten Beschuß hält selbst diese starke Abschirmung nicht stand.

Durch die Tür gelangt man in ein unterirdisches Gangsystem außerirdischer Bauart. Bei D findet man einen Computer, der die Sicherheitsroboter des Komplexes steuert. Doch leider ist Mr. Spock nicht in der Lage, das Sicherheitssystem abzuschalten. Bei E findet man die Steuerung der Arbeitsroboter. Man sollte die Roboter jedoch nicht abschalten, da man später einen für eigene Zwecke braucht. Südlich von dieser Steueranlage findet man ein R-Modul, daß man auf jeden Fall mitnehmen sollte, und die Müllablage, zu der die Arbeitsroboter allen Müll bringen. Dort sollte man auf jeden Fall eine Probe nehmen. Mit dem R-Modul sollte man zu Punkt H gehen und es dort benutzen. Damit deaktiviert man die planetarische Traktorstrahlsicherung. Östlich von diesem Modulschacht sieht man noch zwei weitere. Also muß man wohl noch zwei weitere Moddule finden, um den planetarischen Computer wieder in Gang zu setzen. In dem Raum bei F zieht ein Arbeitsrobot seine Runden. Hinter einer Abschirmung, die nur von unbelebter Materie durchdrungen werden kann, sieht man ein weiteres Speichermodul. Also muß man den Arbeitsroboter zu seinem Träger umfunktionieren, indem man genau auf das Modul den vorher bei 5 aufgesammelten Müll wirft. Danach sollte man nach rechts an die Wand zurückweichen, um nicht von dem Roboter getroffen zu werden. Sobald er bei dem Modul angelangt ist, nimmt er sowohl den Müll als auch das Modul auf. Nun muß man nur noch warten, bis er durch die Barriere gekommen ist und ihn danach niederschießen. Bei dem noch rauchenden Roboter findet man das Y-Modul. Mit diesem geht man zu Punkt I und benutzt es. So bringt man die kryogene Wiederbelebung ans laufen. Das letzte Speichermodul kann man bei G finden. Auf dem Weg dorthin kann man einen Abstecher zu L machen, wo man die Kälteschlafkammern der Aliens findet. Vielleicht werden diese ja aufwachen, sobald man auch das dritte System wieder aktiviert hat.

Bevor man Raum G betritt, sollte man überprüfen, ob die Phaser auf voller Stärke stehen. Um an das letzte Modul zu kommen, muß man sich mit zwei Sicherheitsrobotern auseinandersetzen. Den ersten lockt man links, läuft dann nach rechts an die Wand, dreht sich um und ballert was das Zeug hält. Bei dem zweiten Roboter kann man gleich rechts bleiben und nach links ballern. Insgesamt sollte man hier darauf achten, daß sich der Sicherheitsoffizier gut plaziert, da das Feuergefecht ohne seine Hilfe sehr schwer ist. (Falls die Charaktere vor diesem Kampf verletzt sind wird es hart.) Nach diesem Kampf schnappt man sich das B-Modul und benutzt es bei Punkt K. Somit wird der psytronische Reflektorgenerator deaktiviert und das komplette System läuft wieder. Sobald alle drei Systeme wieder laufen, sollte man zu Punkt M gehen. Hier erwacht ein Alien aus dem Kälteschlaf und bedankt sich für die Rettung seines Volkes. Aus Dankbarkeit schenkt es einem das so dringend benötigte Dilithium. Nach dem Hochbeamen erfährt man, daß der Weg nun durch das romulanische Gebiet nach Shroud führt. Leider reicht der Treibstoff nicht, um das romulanische Gebiet zu umfliegen. Man muß Zwischenstop auf Shroud machen und dort neues Dilithium aufnehmen. Es führt kein anderer Weg ins Föderationsgebiet.

Code nach LEKYTHOS Level 2:
M?HT !!X! NGGD

Durchquerung des ROMULANISCHEN GEBIETES

Wenn man durch das romulanische Gebiet fliegt, oder einen Planeten in diesem Gebiet ansteuert, begegnet man einer Armada Romulaner, die sich enttarnt. Es wird automatisch Alarm Gelb gegeben und der romulanische Captain meldet sich. Der Romulaner weist auf Vertragsverletzung hin und verlangt eine Erklärung. Jetzt sollte man auf keinen Fall Alarm Rot geben, da das nur einen sinnlosen Kampf hinter sich herziehen würde. Es ist auch nicht möglich, vor die-

ser Situation zu fliehen, da die Romulaner einen nicht wegfliegen lassen. Also sollte man den Kommunikationsbefehl geben. Dadurch liefert Kirk die Erklärung für den Vertragsbruch ab. Diese wird von den Romulanern geprüft und anerkannt. Nach dieser Erklärung eskortieren einen die Romulaner nach Shroud, wohin man ja sowieso wollte, um Treibstoff aufzunehmen.

Code nach ROMULANISCHEM GEBIET: HFZR Q6WW DFXD

SHROUD Level 3

Nach dem Intermezzo mit den Romulanern befindet man sich in einer Umlaufbahn um Shroud. Um in den föderalen Sektor vorzustoßen, muß man unbedingt Dilithium auf dem Planeten finden, da der Treibstoff nicht mehr reicht, um weiterzufliegen. Wenn man das Landeteam zusammenstellt, sollte man statt Dr. McCoy einen Biologen mitnehmen, da dieser interessante Informationen auf dem Planeten liefern kann. Im Turbolift erfährt man von Mr. Spock, daß es wohl leicht sein dürfte, auf dem Planeten Dilithium zu erstehen, da er bekannt für seine tüchtigen Händler sei. Doch erfährt man auch von abtrünnigen Romulanern, die eine Gefahr darstellen könnten. Nach dem Runterbeamen, sollte man zuerst die Pflanze 1 untersuchen. Der Biologe stellt fest, daß man aus der Wurzel der Pflanze ein Sedativum gewinnen könne. Auf jeden Fall sollte man sie mitnehmen. Danach sollte man zu dem Falter 2 gehen und diesen mit dem Phaser betäuben. Der Falter gilt unter den Eingeborenen als Delikatesse. Nachdem man auch den Falter eingesteckt hat, sollte man sich noch die Blume 3 aneignen. So ausgerüstet geht man weiter nach Norden und kommt in das Gasthaus. Im Gasthaus sollte man sich zuerst die auf dem Tisch liegende Zutrittskarte zu Zimmer 22 nehmen. Mit dieser geht man zu Punkt A, der Tür zu Zimmer 22. Jetzt benutzt man die Karte und öffnet somit die Tür. Im Raum liegt auf einem Diwan bei B eine Frau, der man trotz Mr. Spocks Einwänden einen Moment gönnen und ihr die Blume 4 schenken sollte. Dafür erhält man von ihr eine Fernbedienung, die angeblich Felsen verschieben kann. Mit der Fernbedienung geht man zu Punkt C. Dort ist ein Felsen, der nach dem Benutzen der Fernbedienung zur Seite gleitet. Es stellt sich heraus, daß der Fels wohl der verborgene Eingang zu einem Versteck von romulanischen Abtrünnigen ist. Denn hier findet man bei 5 eine Flasche Brandy, einen Beutel mit Credits und einen codierten Brief von Harry Mudd. Jetzt sollte man zu Punkt D gehen. Hier findet man einen defekten Synthesizer, den Mr.Spock jedoch wieder halbwegs vernünftig reparieren kann. Jetzt sollte man einfach den Brandy von 5 und die Wurzel 1 benutzen und braut so einen schönen Schlaftrunk. Mit diesem Gebräu geht man zu E. Dort ist ein unfreundlicher Türsteher, der keine Föderalen einläßt. Genau für diesen hat man vor kurzem den Schlaftrunk (Sedativ) gebraut. Man benutzt das Sedativ und schon ist der Weg frei. Innerhalb des Etablissements versucht ein weiterer Türsteher F einen aufzuhalten. Diesen unfreundlichen Zeitgenossen kann man ganz leicht umstimmen, indem man den Falter 2 benutzt. Denn es handelt sich um einen Einheimischen, der seine Aufgaben beim Anblick eines solch delikaten Falters vergißt. Mit dem Waffenhändler G kommt man ins Geschäft, indem man ihm den Beutel mit Credits gibt. Er führt einen daraufhin ins Nebenzimmer und händigt Kirk einen Infrarotscanner aus. Doch leider muß er dann plötzlich weg und kann einem so nicht weitere Ware aushändigen.

Bei H kann man ein Gespräch zwischen Harry Mudd und abtrünnigen Romulanern belauschen. Es geht um den Tausch von Dilithium gegen föderale Codes im Hotel. Nachdem man dies gehört hat, muß man Harry Mudd bei I abfangen und ihn zur Rede stellen. Man zeigt ihm den codierten Brief. Daraufhin erklärt Harry Mudd, daß er den Romulaner nur gefälschte Codes geben wollte. Dann verabschiedet er sich. Nachdem er gegangen ist, fällt es auf, daß er einen Kommunikator gestohlen hat. Jetzt sollte man Mudd ins Hotel zu K folgen. Auf dem Weg dorthin kann man sich im Raum bei D eine weitere Flasche Brandy mitnehmen.

Bei K findet man Phaserspuren. Augenscheinlich haben die Romulaner Mudds Betrug erkannt und ihn gefangengenommen. Kurz darauf meldet Scotty, daß er ein Kommunikatorsignal geortet habe. Dies ist wohl der von Mudd gestohlene Kommunikator. Also sollte man der Spur folgen. So wird man zu Punkt L gebeamt. Hier kann man bei 6 den Kommunikator finden. Bei 7 findet man einen Stoffetzen. Vielleicht ein weiteres Zeichen von Mudd. Genauso ist es, denn südlich von diesem Stoffetzen befindet sich bei M hinter einem Felsen verborgen der Eingang zum Versteck der abtrünnigen Romulaner. Im Versteck der Romulaner sollte man zuerst das Blatt Papier 8 mitnehmen. Mit diesem kann man die Überwachungskamera N überlisten, indem man es über sie hängt (USE). Dann sollte man an der Wache O vorbei in den darüberliegenden Raum P rennen. Dort findet man Harry Mudd, der in die rechte Zelle gesperrt ist. Man befreit ihn, indem man den Schalter links drückt (EXAMINE). Harry Mudd bedankt sich und rät so schnell wie möglich zu verschwinden, was er daraufhin auch gleich tut. Man sollte es ihm gleichtun und nach Süden zum Ausgang flüchten. Sollte Kirk hierbei von der Wache O getroffen werden und so in Gefangenschaft geraten, ist dies nicht weiter schlimm. Man fragt einfach Spock, was zu tun sei. Dieser schlägt daraufhin eine Gedankenverschmelzung mit dem romulanischen Wächter vor. So bringt er diesen dazu die Zelle zu öffnen. Wenn man schließlich aus dem Versteck der Romulaner entkommen ist, findet man direkt vor dem verborgenen Eingang eine Nachricht von Harry Mudd, in der er sich für seine Rettung bedankt und andeutet, daß in seinem Hotelzimmer etwas für Kirk liege. Man sollte sich also dorthin beamen lassen und findet dort einen Dilithiumkristall. Somit ist der Weiterflug gesichert. Als nächstes und gleichzeitig letztes Ziel sollte man Iotia ansteuern.

Code nach SHROUD Level 3:
CODF BG2S 815X

Der KAMPF mit den abtrünnigen ROMULANERN

Nachdem man den Orbit um Shroud verläßt, wird man von den erzürnten abtrünnigen Romulanern angegriffen, da man Harry Mudd aus ihrer Gefangenschaft befreit hat. Also wird Alarm Rot gegeben und die unausweichliche Schlacht geschlagen. Um in diesem Kampf zu bestehen, muß man das romulanische Schiff so schnell wie möglich besiegen, da der Romulaner sich sonst tarnt und nicht mehr oder nur noch sehr schwer zu treffen ist. Während des Kampfes sollte man auf die Schildanzeige (Mitte) achten und den Romulaner verfolgen, indem man auf den Richtungspfeil (links von Schildanzeige) achtet. Man sollte so manövrieren, daß man das romulanische Schiff nach Möglichkeit im Blickfeld behält und so das Photonentorpedosuchsystem die Möglichkeit erhält, das Ziel zu erfassen. Das Zielquadrat wird kleiner und wechselt, sobald der Feind erfaßt ist, die Farbe. Außerdem sollte man öfters die Phaser einsetzen, da man mit diesen schneller und öfter schießen kann als mit den Torpedos. Hilfreich ist es auch, wenn man die ungefähre Flugbahn des Feindes kennt. Der Romulaner fliegt am Anfang von links nach rechts und nach einer Weile auf einen zu (er wird größer). Wenn er auf einen zufliegt, sollte man nicht die Übersicht verlieren, weil er aus dem Blickfeld verschwindet. Man sollte ihn stattdessen wieder ins Blickfeld bringen, indem man in die vom Richtungspfeil angegebene Richtung fliegt. Erfahrungsgemäß sollte man nach links unten fliegen, sobald er an einem vorbei ist. Wenn der Gegner angeschlagen ist, ändert er seine Taktik. Er fliegt jetzt von rechts nach links und dann jedesmal auf einen zu. Sobald man den Gegner besiegt hat, kommt man zum Planeten Iotia.

Code nach 2. KAMPF mit ROMULANERN: BJBF LF2N C17X

IOTIA Level 4.a

Endlich in Iotia angelangt, erfährt man beim Runterbeamen, daß man der Lösung schon sehr nahe ist. Spock drückt seine Vermutung dahingehend aus, daß man weitere Daten betreffend der Schließung des Dimensionstores auf Iotia finden kann. Man sollte statt Dr.McCoy einen Historiker in das Landungsteam aufnehmen, da man diesen auf Iotia braucht. Auf der Planetenoberfläche angelangt, nimmt man als erstes die Zugriffskarte für die Computerbibliothek bei 1 auf. Der Historiker erklärt einem, was man mit der Karte tun kann. Dann geht man in die Bibliothek A und dort zum Bibliothekscomputer B. Wenn man hier die Zugriffskarte benutzt, entnimmt der Historiker den Datenbanken, daß die Iotianer ein Dimensionstor entwickelten, welches ihnen zum Verhängnis wurde. Die Iotianer konnten dieses Tor nur aufgrund eines Technologieschubes, der durch einen föderalen Kommunikator ausgelöst wurde, entwickeln. Der Kommunikator wurde bei einer früheren Mission von Dr. McCoy auf dem Planeten zurückgelassen. Daraus ergibt sich eindeutig, daß die Enterprise zurück in die Vergangenheit reisen muß, um den Fehler zu beheben. Nachdem diese Information erhalten wurde, gibt Kirk den Befehl zur Warp-Zeitreise. Die Landungscrew beamt auf die Enterprise zurück und der Kurs um die Sonne Iotias wird berechnet. Nach der erfolgreichen Warp-Zeitreise befindet man sich in der Umlaufbahn um Iotia, jedoch etliche Jahre in der Vergangenheit.

IOTIA (Vergangenheit) Level 4.b

Kirk stellt automatisch ein Landungsteam bestehend aus Spock und McCoy zusammen und gibt den Befehl zum Runterbeamen. Jetzt muß man McCoys Fehler beheben, um so die letzte Aufgabe zu meistern und das Raum-Zeit-Gefüge wieder zu ordnen.

Nach dem Herunterbeamen fällt als erstes ein Münztelefon C ins Auge, das jedoch erst später zu nutzen ist. Zuerst sollte man nach Westen zu Punkt E gehen. Dort wird man Zeuge, wie einige Diebe ein Geschäft überfallen. Die Verbrecher sollte man mit dem Phaser betäuben. Daraufhin schenkt der Geschäftsman einem aus Dankbarkeit einen Satz gezinkter Karten. Bei den betäubten Dieben findet man einen Diamanten, den man mitnehmen sollte. Nach diesem kleinen Zwischenfall sollte man den Knochen bei 2 aufnehmen. Dem Stadtstreicher sollte man auf jeden Fall helfen und McCoy trotz Protesten den Hund untersuchen lassen. Aus Dankbarkeit überläßt der Stadtstreicher einem einen Gummiball (Kaugummi?). Jetzt sollte man bei 3 die Haarnadel aufnehmen und danach in die Bar bei H gehen. Dort gibt einem der Barmann die Telefonnummer von Omnyx. Den Besoffenen sollte man von Dr. McCoy untersuchen und von seiner Ohnmacht befreien lassen. Daraufhin fragt einen dieser, ob man zu Bobos Leuten gehöre und bietet einem eine Druckplatte im Tausch gegen Steine an. Natürlich meint er Edelsteine. Man gibt ihm also den Edelstein, den man bei E an sich gebracht hat (USE). Daraufhin erhält man die Druckplatte und die Warnung sich vor der Polizei in acht zu nehmen, da diese die Falschgeldoperation platzen lassen will. Der Türsteher bei K teilt einem nur mit, daß das Spielcasino geschlossen ist. Nun sollte man die Bar wieder verlassen. Die Wache bei G läßt einen nicht vorbei, solange man keine Erlaubnis von Omnyx hat. Man sollte den Stab bei 4 aufnehmen und die Wache bei O ignorieren, da auch diese einem im Moment noch nicht vorbei lassen will, da Boß Kaako noch nicht Bescheid weiß. Stattdessen sollte man die Münzen aus dem Gulli bei L bergen. An diese kommt man, indem man den Holzstab 4 und das Kaugummi, daß man bei dem Stadtstreicher F bekommen hat, benutzt. Mit diesen

JES GOODWIN

Münzen geht man zum Münztelefon C und wirft sie ein (USE). Dem Telefonoperator gibt man daraufhin die Nummer von Omnyx, die man vom Barmann H bekommen hat (USE). Jetzt ist der Weg bei G frei. Jetzt sollte man auch sofort zu G an der Wache vorbei und in das Haus gehen. Dort bei P trifft man Boß Omnyx, der einem mitteilt, daß ihm der Kommunikator von Sharkys Leuten gestohlen wurde und er nichts Näheres weiß. Er verweißt jedoch auf Boß Kaako und bietet, an diesen anzurufen. Durch diesen Anruf wird der Weg bei O frei. Jetzt kann man zu Boß Kaako Q gehen. Von diesem erfährt man, daß Bonehead Malone den Kommunikator jetzt hat. Bonehead Malone kann man den Kommunikator sicherlich in einer Partie Fizzbin abnehmen, falls man genügend Geld als Einsatz hat und gewinnt. Kaako ist bereit ein Treffen im Zockerraum der Bar R zu organisieren. Damit ist der Weg bei K frei. Jetzt muß man sich Geld besorgen, um gegen Bonehead Malone spielen zu können. Doch leider versperren bei D zwei Gangster den Weg zu einer verschlossenen Tür, hinter der sich Geld befindet. Um diese loszuwerden, geht man zur Polizei bei M. Dem hilfsbereiten Polizisten gibt man die Druckplatte, die man bei I bekommen hat (USE SCHILD). Daraufhin wird der Betrügerring ausgehoben und die Gangster bei D sind einem nicht mehr im Weg. Um die verschlossene Tür bei D zu knacken, benutzt man zuerst die Haarnadel 3 und danach den Knochen 2. Nachdem die Tür offen ist, gelangt man zu N, wo man die Ecke rechts oben untersuchen sollte. Dort findet man 5000 $ in Landeswährung. Dies sollte wohl genug sein, um Bonehead Malone zu fordern. Also geht man in den Zockerraum der Bar R. Dort sitzt Bonehead Malone. Man bietet ihm als Einsatz die 5000$(USE), die man bei N gefunden hat. Jedoch antwortet man auf die Frage, ob man bereit sei, mit nein. Nun benutzt man die gezinkten Karten, die man von dem Händler bei E bekommen hat. Bonehead Malone läßt sich auf die Partie ein und verliert. Daraufhin gewinnt man den Kommunikator und hat die Aufgabe gelöst. Beam me up Scotty..

Aladdin
Super Nintendo

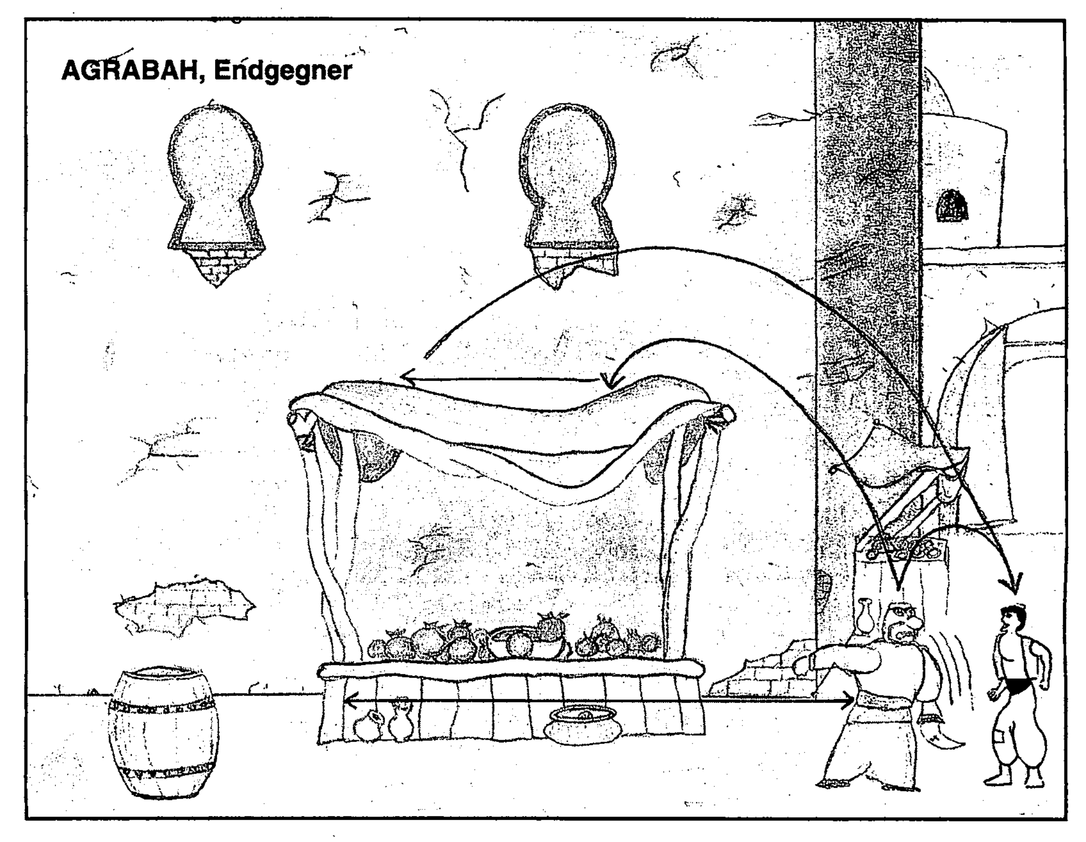
Nach der Mega-Drive-Lösung in der letzten Ausgabe folgt nun die Spielhilfe von Christoph Balzar aus Amberg zur Super-Nintendo-Version:

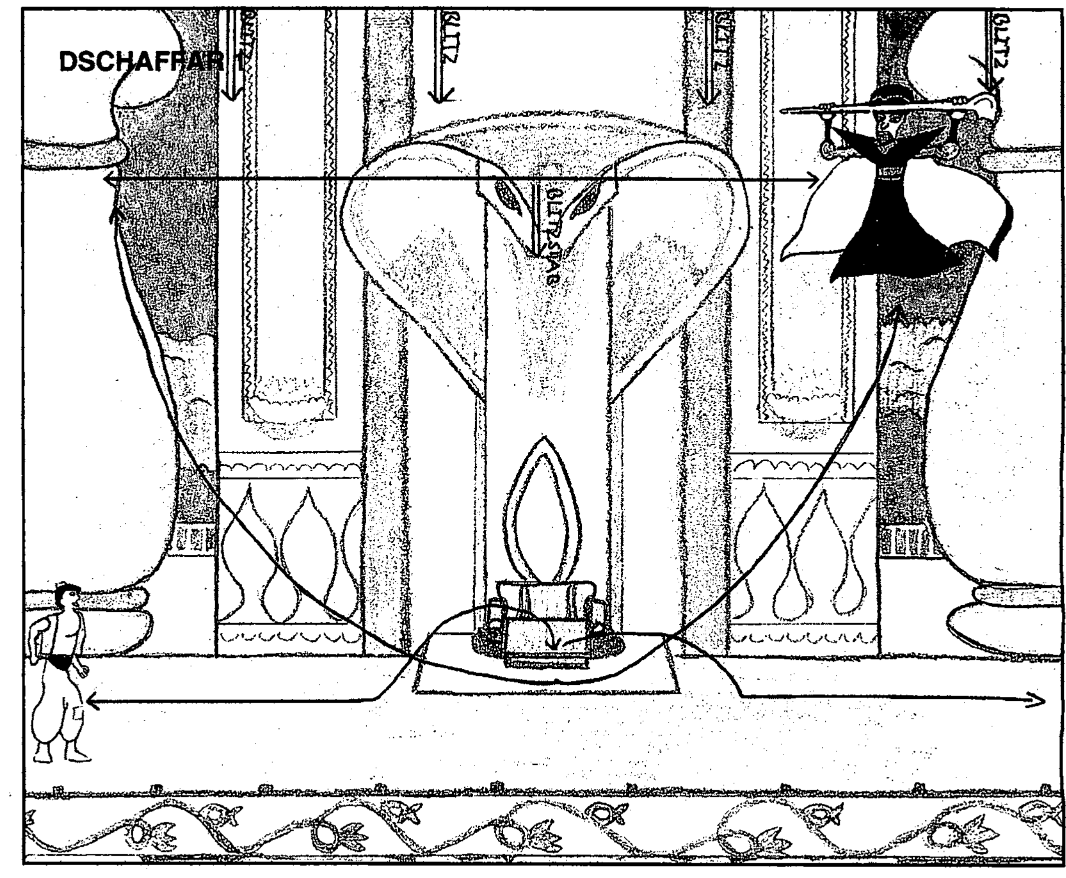
Vorerst noch ein paar nützliche Tips:

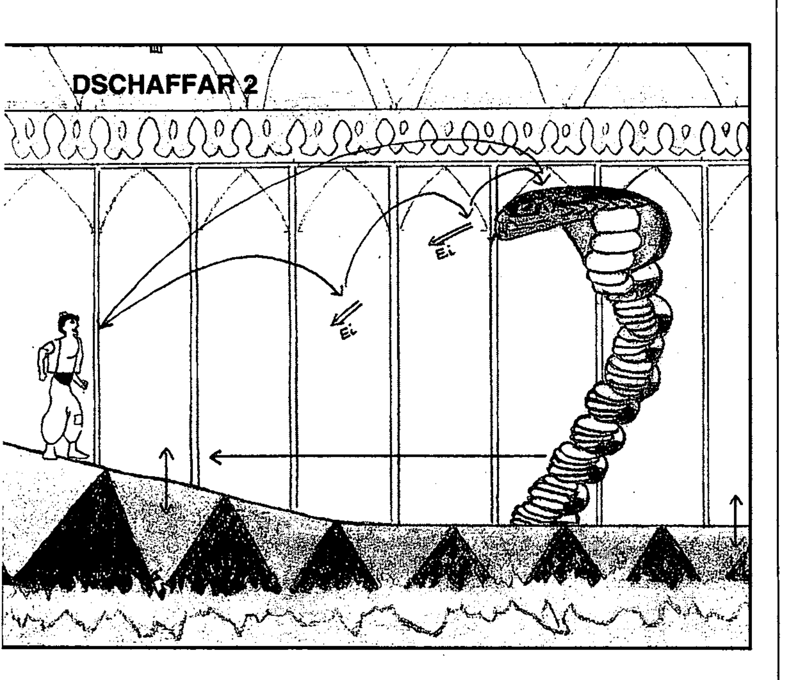
Bei keinem Endgegner nützen Äpfel etwas, sie zu werfen ist reine Verschwendung.

Sammelt Ihr während des Spiels 50 rote Rubine ein, so erhaltet Ihr einen besseren Nachspann.

Im Dschinni-Glücksrad bringt Euch bei voller Energie eine Lebensauffrischung ein Leben ein. Außerdem verbirgt sich hinter dem Gesicht des Flaschengeistes ein Containerherz. Öffnet Ihr eine Truhe mit einem Skarabäus, so springt Ihr auf die







Kiste und könnt ihn so, wenn er am tiefsten Punkt angelangt ist, in der Luft erreichen.

Agrabah:
Springt Ihr an die Tücher an den Wäscheleinen, so werdet Ihr automatisch nach unten befördert.

Agrabah, Endgegner:
Dieser Schwertmeister ist nur während eines bestimmten Zeitpunktes verwundbar: Stellt Euch so weit wie möglich nach rechts und bleibt dort, bis er auf Euch zu kommt. Sobald er zum Schlag ausholt, springt Ihr in Richtung seines Kopfes. Ihr werdet landen, wenn er sein Schwert nach unten hält; segelt nun weiter nach links, so daß Ihr auf dem Tomatenstand landet. Geht nun an den linken Rand und lockt den Gegner unter Euch. Ist er dort angekommen, lauft Ihr zur Ausgangsposition. Getroffen werden muß er 4mal (Beobachtet ab und zu einmal Abu!). Nun habt Ihr Jasmin befreit.

Passwort: DSCHAFFAR, ABU, ALADDIN, KÖNIG

Höhle der Wunder:
Die Tropfsteine fallen zwar nach einiger Zeit nach unten, können aber trotzdem noch als Flick-Flack-Plattform verwendet werden. Im zweiten Abschnitt könnt Ihr die Tore öffnen, indem Ihr an den Ringen zieht.

Passwort: DSCHAFFAR, ABU, JASMIN, DSCHINNI

In der Wunderlampe:
Dschinni, der Plattformen im ersten Level zaubert, beschert Euch nur Wolken (auf ihnen kann man stehen), wenn Ihr nur noch ein Leben habt. Danach müßt Ihr mit dem Tuch über den superlangen Abgrund segeln. An die Luftballons könnt Ihr Euch entweder hängen, oder auf sie springen und sie als Trampolin benutzen, wobei sie allerdings platzen.

Passwort: DSCHINNI, DSCHAFFAR, ALADDIN, ABU

Flucht aus der Höhle:
Im ersten Anschnitt scrollt der Bildschirm, Ihr dürft Euch also nicht zu lange am linken Rand aufhalten.
Der zweite Abschnitt ist eine schwierige Flugsequenz auf dem Teppich. Ihr müßt nur beachten, daß Ihr keine Felsbrocken oder Mauern rammt und daß Ihr Euch nicht von der Lava erwischen laßt.

Passwort: ABU, ALADDIN, DSCHINNI, JASMIN

In der Pyramide:
Gleich über dem Anfang gibt es ein gut verstecktes Tuch. Im zweiten Abschnitt müßt Ihr von der mit Sand berieselten, nach oben führenden Treppe nach links fliegen, um zu einem Leben zu gelangen.

Passwort: JASMIN, DSCHAFFAR, KÖNIG, JASMIN

Bonuslevel:

Keine Gegner, keine Hindernisse, kein Garnichts, nur Rubine, die darauf warten, eingesammelt zu werden (eine gute Möglichkeit um an die begehrten 50 roten Rubine zu gelangen).

Passwort: DSCHAFFAR, JASMIN, ALADDIN, DSCHAFFAR

In Dschaffars Schloß:

Dem Messerwerfer könnt Ihr mit Äpfeln nichts anhaben, obwohl es aussieht, als ob er verwundet werden würde. Die fahrenden Plattformen könnt Ihr umleiten, indem Ihr Euch an die Ringe hängt; die entsprechende Weiche wird dann zur nächsten Schiene im Uhrzeigersinn gedreht.

In Dschaffars Schloß, Endgegner 1:

Dschaffar hat drei Angriffs- und eine Verteidigungstaktik:

Am Anfang fliegt er nach links/rechts und spickt seinen Stab in die Mitte des Bodens. Rennt jetzt nach links/rechts und springt in hohem Bogen so über die aus dem Stab kommenden Zauberstrahlen, daß Ihr auf ihm landet und nach oben katapultiert werdet; segelt jetzt auf Dschaffar's Kopf. Habt Ihr ihn dann auch tatsächlich getroffen, müßt Ihr schleunigst in eine Ecke verschwinden, denn jetzt verteidigt er sich mit drei von oben nach unten geschossenen Blitzen.

Entweder fliegt er danach auf Euch zu, wobei Ihr einfach in der Ecke geduckt bleibt, oder er läßt ein paar lebende Steinkrüge erscheinen, die Ihr einfach mit Äpfeln abschießt.

Passwort: ALADDIN, JASMIN, ABU, KÖNIG

In Dschaffars Schloß, Endgegner 2:

Dschaffar hat sich mittlerweile in eine Kobra verwandelt. Ihr steht auf seinem sich bewegenden Schwanz, während er Euch mit dem Kopf angreift. Benutzt die aus seinem Maul kommenden Eier als Treppe zu seiner Achillessehne (der Teil hinter den Augen). Jetzt wedelt er heftiger mit dem Schwanz so daß Ihr, wenn Ihr nicht rechtzeitig in die Luft springt, im Feuer landet.

Wenn er sich wieder beruhigt hat, greift er Euch mit dem Kopf an. Das ist eine gute Gelegenheit um ihn anzugreifen. Es folgt der (Super-) Abspann.

Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer sicher gehen will, konsultiert vorher seinen Arzt.

Battletoads
Super Nintendo

Nico Schifferdecker aus Forbach weiß, wie man an zusätzliche Krötenleben rankommt:

Drückt im Titelbild unten, A, B und Start gleichzeitig. Bei Erfolg leuchtet die Battlemaniacs-Flagge kurz rot auf und Ihr beginnt mit 5 Extraleben und ebensovielen Continues.

Wenn Euch das noch nicht reicht, solltet Ihr den Waspling-Bienen im zweiten Level besondere Aufmerksamkeit schenken: Zwar sind sie nach einem Treffer schon besiegt und fallen nach unten, doch wenn Ihr sie noch weitere fünfmal erwischt, bevor sie aus dem Bildschirm fallen, winkt Euch jeweils ein weiteres Extraleben.

Mortal Kombat
Mega Drive

Joachim und Tobias Kreisel aus Stadtsteinach kennen den ultimativen Cheat zur fiesen Prügelei:

Drückt im Gamestart- und Optionsbildschirm die Tastenkombination unten, oben, links, links, A, rechts, unten. Hat es geklappt, so erscheint als dritter Menüpunkt die Message "Cheat Enabled". Effekt: Bei Anwahl dieses Menüpunktes erscheint ein Optionsmenü, das kaum einen Wunsch offen läßt. Unter anderem kann man die Abspänne der Kämpfer bewundern, die Bonusrunden üben, den ersten Kampfort bestimmen oder die Kampfreihenfolge festlegen. Die Demos und Abspänne werden über die C-Taste aktiviert. Alles andere wird wirksam, sobald das Spiel gestartet wird. Wählt als Kuriosum mal "The Pit" als erstes Kampfgebiet und achtet dort auf die Figuren, die am Mond vorbeiziehen. Es gibt etwa 10 verschiedene Schatten, die man entdecken kann.

Pop'n'Twin Bee
Super Nintendo

Takeshi Mentzel aus Berlin verfügt über eine umfangreiche Cheatsammlung zum "Killerbienen"-Spiel:

Unverwundbarkeit:

Im Pausenmodus A, Y, A, Y, L, R, L, R, X, B, B.

Wieder volle Energie:

Im Pausenmodus Select, A, Y, A, Y, X, B, X, B, R, R, Select.

Endloscontinue:

Habt Ihr nur noch wenige Credits, dann drückt im Pausenmodus A, B, Y, X, R, L, oben, unten, rechts, A, A, A. Jetzt habt Ihr wieder 8 Credits. Diesen Trick könnt Ihr unendlich oft benutzen.

Unendlich viele Mini-Twin-Bees:

Im Pausenmodus oben, oben, oben, unten, unten, unten, links, rechts, links, rechts, links, rechts, B, A, B, A, B, A. Unbegrenzte Anwendung.

Neun Sidekick-Bienen:

Im Pausenmodus unten, unten, oben, oben, B, B, X, X, rechts, links, A, Y. Vier benutzt Ihr gleich, die restlichen werden für später bereitgehalten. Unbegrenzte Anwendung.

Robocop 2
Game Boy

Marian Claus aus Neuhof hat einen Tip für Ungeduldige: Wer den Blechpolizisten im Abspann bewundern will, sollte die Kombination links, A, B, select und start gleichzeitig drücken.

Cool Spot
Mega Drive

Ingo Busch aus Recklinghausen bringt's auf den Punkt. Wer verzweifelt und nicht mehr weiter weiß, drückt in einem beliebigen Level start und die Kombination: A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C auf Controller 1. Ihr werdet einen Ton hören und der betreffende Level ist geschafft.

Code geknackt

Täglich erstrecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir schickt.

Empire Strikes Back
Super Nintendo – US-Version

Chris Senger aus Hockenheim nennt glücklicherweise die Macht sein eigen und entriß mit rebellischer Kraft dem Imperium sämtliche Codes für den langerwarteten, gelungenen Nachfolger des Super-Star-Wars-Moduls:

Level	Code
Level 1:	WFBJTB
Level 2:	BHRDHL
Level 3:	HMGBWJ
Level 4:	WLJWDN
Level 5:	WBWHRW
Level 6:	GJBHNF
Level 7:	MCDGRJ
Level 8:	NGMSJB
Level 9:	RLMSWJ
Level 10:	SWPMSS
Level 11:	GJBHNF
Level 12:	MCDGRJ
Level 13:	PGPNMG
Level 14:	NGMSJB
Level 15:	RLMSWJ
Level 16:	MBRCGB
Level 17:	SWPMSS

Actraiser 2, *Mega Drive*

Galir Danijel aus München hat alle Paßwörter der actionreichen Fortsetzung erspielt:

Stage	Town	Act	Name	Code
1	Diligence	1	Industen	SWZX LKCF BWTS
–	–	2	Benefic	XZKC XBZM WTHC
2	Devote	1	Tortoise Isl.	ICLD XVTX TMCT
–	–	2	Altheria	MLWK BPZW YICW
3	Temponia	1	Modero	MMFH MBKC FFTL
–	–	2	Demon's Cave	MSCY HKHD ZFHC
4	Favorian	1	Death Field	MFLT CMSP XWFZ
–	Justania	2	Almetha Vulcano	MFLH MFDS MXPS
5	Lovaous	1	Palace	MFMJ PLBW LPCX
–	–	2	Palace	MFMJ TTLK FPTP
6	Leon	1	Gratis	MFMJ TWSY HMTF
–	–	2	Stormrook	MFXT SHJT CYTP
7	Humbelton	1	Tower Of Souls	MFCY BPXF DWKL
–	–	2	Deathheim	MFCL SYMC MSXF
–	–	–	Tanzra (Endboss)	MFCL SYMX WKTD

Asterix
Mega Drive

Tobias Frisch aus Pforzheim ist ein Gallier ohne Furcht und Tadel:

Level 2:	Insula
Level 3:	Condor
Level 4:	Vienna
Level 5:	Avalon
Level 6:	Dulcis

Aladdin
Super Nintendo

Armin Spaendl aus St. Ingbert hat für Euch die Codes aus der Lampe gezaubert, damit Ihr das ganze Abenteuer genießen könnt:

Level 2:
Dschinni, Abu, Aladdin, Sultan
Level 3:
Dschafar, Abu, Jasmin, Dschinni
Level 4:
Dschinni, Dschafar, Aladdin, Abu
Level 5:
Abu, Aladdin, Dschinni, Jasmin
Level 6:
Jasmin, Dschafar, Sultan, Jasmin
Level 7:
Dschafar, Jasmin, Aladdin, Dschafar
Ende:
Aladdin, Jasmin, Abu, Sultan

Zombies
Super Nintendo

Andreas Krause aus Hamburg kennt keine Angst. Locker schlenderte er durch die Level des Grusel-Moduls.

Level 5:	RHRK
Level 9:	TBGY
Level 13:	XFCK
Level 17:	BKYZ
Level 21:	VXBB
Level 25:	XYLZ
Level 29:	XLZG
Level 33:	WJQK
Level 37:	BZVG
Level 41:	BRPK
Level 45:	BLHR
Credit-Level:	XWJR

Puggsy
Mega Drive

Martin Weigel aus Alsfeld-Elbenrod kennt das ultimative Paßwort für die Levelanwahl: Somit sollte es für Euch ein leichtes sein, den kleinen, sympathischen Außerirdischen jeden Abschnitt des Spiels sehen zu lassen.

600 276 007
714 325 661
027 316 576

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb),Frank Heukemes (fh), Manfred Neumayer (mn), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz), Tetsuhiko Hara (tet)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Carsten Borgmeier
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner, Catharina Winter

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzer, Gregor Müller-Heesch
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Readysoft
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-333, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice
74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20
(Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,Tel.: 0662/643866, .
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Leitung Technik: Klaus Buck (180)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

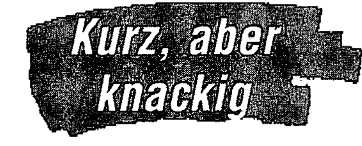
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



Ingo Tannen aus Wittmund führt die zwei drolligen Schwerenöter durch die Welten des verrückten Abenteuers

Bill & Ted's Excellent Gameboy Aventure
Game Boy

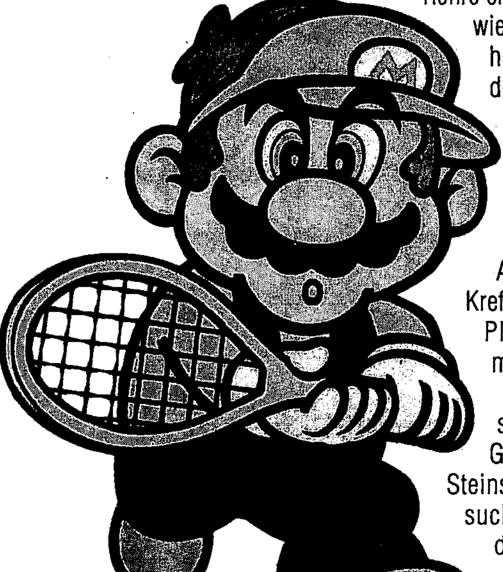
Welt 2: 555-4239
Welt 3: 555-6767
Welt 4: 555-8942
Welt 5: 555-4118
Welt 6: 555-8471
Welt 7: 555-2989



Wer sein Lieblingsspiel mit unfairen Methoden austricksen will, der wühle in unserem Fundus von verrückten Cheats, Tips und Tricks.

Super Monaco GP 2:
Game Gear

Martin Grimme aus Passau hat den Trick für faule Rennfahrer: Gebt als Paßwort "SENN-A" ein und freut Euch über den Abspann.



Zombies
Super Nintendo

Edgar Le Maire aus Brühl bewahrt beim Horrorgemetzel die Nerven und sagt Euch, wo's langgeht:

Geht im 7. Level durch die rechte Tür. Danach durch den Geheimgang in der rechten Wand und Ihr kommt in eine Bonuskammer. Dort findet Ihr einige Hilfsmittel und ein Extraleben.

Super Mario All Stars
Super Nintendo

Aller guten Dinge sind drei! Dreimal Super-Mario-Allstars-Tips:

Sebastian Tost aus Grevenbroich weiß, wie Ihr an die begehrtesten Extras bei Super Mario 3 kommt:

Wer bei Super Mario 3 alle Item-Reihen voll mit Waschbäranzügen, Blumen und Pilzen usw. haben will, der macht einfach folgenden Trick: Wenn Ihr in der Eiswelt den Hammer errungen habt, könnt Ihr unter dem ersten Pilzhaus einen Stein vor einer Röhre zerschlagen. Wenn Ihr das gemacht habt, geht Ihr in das erste Pilzhaus und sucht Euch den Hammeranzug oder eine Blume heraus. Wenn Ihr diese(n) habt, macht Ihr folgendes: Ihr geht aus dem Pilzhaus und speichert ab. Wenn Ihr nun wieder an der Röhre erscheint, geht Ihr einfach wieder in das Pilzhaus und holt Euch einfach wieder den Hammeranzug oder die Blume. Mit etwas Zeit und Geduld kann man sich nun alle Reihen damit vollstopfen.

Arne Timmermanns aus Krefeld vertreibt unliebsame Plagegeister bei Mario 3 mit links:

Ihr habt Euch bestimmt schon einmal über die Geister oder über die Steinstampfer geärgert? Versucht doch mal, sie mit dem "Hammeranzug" zu zerstören.

Außerdem gibt es in "Toads Haus" noch einen Trick, wie man immer dasselbe kriegen kann: Ist z.B. eine Blume in der linken Truhe, so ist sie beim nächstenmal in der rechten, danach in der Mitte und dann wieder in der linken.

In Welt 8 beim ersten Schiff kann man in der Lava unter den Booten durchschwimmen.

Carl Friedrich Nordmeier aus Kassel hat einen Trick, der Euch eine Unmenge der beliebten Warpflöten besorgt:

Ihr müßt Euch die Flöte in Welt 1–3 holen (3 Sekunden auf dem weißen Block mit dem roten Koopa ducken, dann hinter der Kulisse bis zum Ende der Welt laufen und die Warpflöte abstauben) und die Flöte im Bum-Bum-Schloß besorgen (vor der Tür bei dem Schildkrötenskelett mit Waschbär-Mario auf die Steine fliegen und die Warpflöte nehmen) und dann speichern. Nun ist in Welt 1-3 noch eine Warpflöte. Mit dieser Methode kann man sich bis zu 29 Flöten besorgen, und nun dürfte es kein Problem mehr sein, jede Welt genau unter die Lupe zu nehmen.

Lawnmower Man
Super Nintendo

Thomas Stocker aus München nennt einen heißen Tip zur Level- und Sequenz-Auswahl sein eigen:

Sobald das Spiel beginnt, folgendes abwarten:

Lawnmover Man-Titelbild, Highscore-Liste, ein paar Bilder (Geschichte) Demo vom Cyberrun, dann kommt: Player One choose your Player. Der Cursor springt von Angelo zu Carla und wieder zurück zu Angelo. An dieser Stelle Start drücken! Nun kommt man in ein Untermenü und kann dort zwischen Data Chamber, IO Port, IQ-Test, Zorn, etc. wählen.

Warsong
Mega Drive

Daniel Decavele aus Göttingen hilft beim oftmals nicht ganz leichten Action-Adventure: Um nicht immer die gleiche Musik hören zu müssen, kann man in jedem Szenario auf das Feld links oben gehen (siehe Grafik) und ca. zehn Sekunden lang den B-Knopf gedrückt halten. So kommt man in ein verstecktes Soundmenü mit neuen Melodien.

Habt Ihr das Gefühl, daß Eure Charaktere noch nicht stark genug sind und noch einige Erfahrungspunkte gebrauchen könnten, so solltet Ihr auf der vergrößerten Karte auf dem gleichen Feld den B_Knopf gedrückt halten. Jetzt könnt Ihr die ersten 19 Szenarien anwählen. Ihr solltet jedoch kein höheres Szenario anwählen, als das, was Ihr gerade spielt, da Ihr dafür noch nicht stark genug seid. Spielt stattdessen alte Szenarien nochmals durch, um weitere Erfahrungspunkte zu sammeln.

B.O.B.
Mega Drive

Thomas Göttlich aus Blaubeuren ist dem trotteligen Robot-Männchen wohlgesonnen und spendiert ihm mit seinem Kurzcheat ein paar feine Extras.

Im Bild nach dem Electronic-Arts-Bildschirm sieht man ein goldenes Schild. Jetzt gleichzeitig die Knöpfe A, B, C des 2. Controlpads drücken. Nun solltet Ihr 99 Schuß von jeder Waffe sowie 9 Sprungfelder, 9 Schutzschilde, 9 Helikopterköpfe sowie unendlich viele Leben besitzen.

Jurassic Park
Super Nintendo

W. Gernot Bauer aus Hof bei Salzburg hält seine Komplettlösung für Euch parat:

Folgende Dinge muß man in dieser Reihenfolge(!) machen:

– Zuerst den Generator im Nublar Utility Shed einschalten (Erdgeschoß)
– Dennis Nedris'ID-card aus dem Beach Utility Shed holen (Erdgeschoß)
– zum Visitors Center gehen und dort vom Dach John Hammonds ID-Karte holen

CHRONOSERVICE Versandhandels GMBH

Langgasse 5 61267 Neu Anspach

Telefon 06081/960 104 Mo–Fr 10H00–13H00
Telefax 06081/960 198 14H00–18H30

Jede Woche Neuheiten
Rufen Sie uns an !!!

SUPER NES USA

Artikel	Preis
GERÄT+STREET FIGHTER 2	299.–
Super NES USA + 1 Stick + RGB Kabel	259.–
US/JP SFX Adaptor AD29	29.–
AD 29 TURBO (NEU)	39.–
Universal Ad. Pro Version	39.–
Action Replay Pro	99.–
RGB Kabel	39.–
Pad Super 4	39.–
NEUHEITEN	
Bugs Bunny	139.–
Choplifter III	119.–
Equinox	149.–
Final Fantasy 2	149.–
J. Madden 94	139.–
Lemmings 2	149.–
Lufia (Fortress of Doom)	139.–
Mickey ultimate Challenge	149.–
Star Trek Next Gen.	159.–
Stunt Race FX	139.–
T2: Arcade Game	139.–
Turn 'N Burn	139.–
Actraiser 2	119.–
Aladdin	129.–
Battle Toads	119.–
Bomberman + Multitap	149.–
Championship Pool	129.–
Daffy Duck	129.–
Fatal Fury	109.–
Goof Troop	119.–
GP–1	119.–
Jim Power	129.–
Lamborghini (2 Sp.)	129.–
Lethal Enforcers + Pistole	179.–
Megaman X	149.–
NBA JAM	149.–
NBA Showdown	149.–
NHL' Hockey 94	129.–
Paladin's Quest	129.–
Pink Panther	129.–
Robocop vs Terminator	129.–
Rock 'N Roll Racing	129.–
Rocky Rodent	129.–
Romance of 3 King. 3	149.–
Secret of Mana	149.–
Street Fighter 2	69.–
Sunsets Riders	129.–
Super Turrican !!	89.–
S. Empire Strikes Back	139.–
The 7th Saga	149.–
Tmnt Tour. Fighters	129.–
Winter Olympics	139.–
World Soccer 94	119.–
Young Merlin	149.–
Zombies	119.–

SUPER FAMICOM JAP

Artikel	Preis
MULTITAP (4. SP.)	65.–
Programmierbar Adaptor	69.–
NEUHEITEN	
Alca Heat Call	139.–
Bastard Call	189.–
Dragon Quest I & II	179.–
F1 Circus 2 Call	139.–
Fatal Fury 2 Call	179.–
Final Fantasy VI Call	179.–
Fireemblem (24Mbit)	189.–
Gaiya Gensuki	169.–
Goemon Fight 2	179.–
Joe & Mac 3 Call	169.–
Madara 2	109.–
Ninja Warriors Again	169.–
Soccer Kid	109.–
Top Racer 2 Call	169.–
World Class Rugby 2 Call	169.–
Art of Fighting	129.–
Castlevania 4	69.–
Dragon Ball Z2 !	99.–
Dragon Ball Z2 (VER 3)	199.–
Final Fight 2 !	69.–
Hokutonoken 7	179.–
Human GP 2	169.–
Human GP !	89.–
Macross	169.–
Nigel Mansell	109.–
Pop 'N Twin Bee 2	159.–
Ranma 1/2 1	99.–
R–Type 3	169.–
Rushing Beat	49.–
Rushing Beat 2	69.–
Rushing Beat 3 (Shura)	159.–
Seiken den Setsu	129.–
Star Wars	79.–
Super Formation Soccer 2	79.–
Tetris 3 Battle Gaiden	149.–

GAME BOY

Artikel	Preis
Asterix	65.–
Duck Tales 2	69.–
Empire Strikes back	69.–
Final Fantasy Legend 3	89.–
Lemmings	59.–
Megaman 4	69.–
Prophecy Viking Child	69.–
Super Marioland 3	79.–
Tetris 2	69.–
Tiny toons 2	65.–
Universal Soldier	59.–
Zelda	65.–

Besonderes Angebot in NEO GEO ab 99.– DM
RUFEN SIE BITTE AN !!!

SUPER NINTENDO EUR

Artikel	Preis
Addams Family 2	109.–
Aero the Acrobat	129.–
Aladdin	129.–
Art of Fighting	139.–
Asterix	99.–
Cool Spot	119.–
Equinox Call	149.–
F1 Pole Position	139.–
Fighting Spirit	99.–
Flashback	129.–
Goof Troop	129.–
Jurassic Park	119.–
Might & Magic 2 Call	149.–
Mortal Kombat	129.–
Mr Nutz	119.–
NBA JAM	139.–
Nigel Mansell	129.–
Ranma 1/2 2	129.–
Sensible Soccer Call	139.–
Skyblazer Call	139.–
Spiderman X Men	99.–
Street Fighter 2 Turbo	129.–
Striker (Cantona)	109.–
T2: Arcade Game Call	139.–
World Class Rugby	109.–
Young Merlin Call	149.–

MEGA CD

Artikel	Preis
Mega CD 2 (Ohne Spiel)	499.–
CD X PRO Converter	109.–
Chuck Rock 2 (EUR)	119.–
Dracula (US)	119.–
Dune (EUR)	119.–
Jurassic Park (DT)	99.–
Mad Dog McCree (US)	119.–
Microcosm (US)	129.–
Mortal Kombat	119.–
NHL 94 (US)	129.–
Puggsy (US)	129.–
Silpheed (JP/EUR)	99.–
Sonic (EUR)	99.–
Terminator (EUR)	119.–

3DO + RGB 1599.–

Artikel	Preis
Dragon's Lair	129.–
J. Madden Football	139.–
Lemmings	129.–
Mega Race	139.–
Microcosm	129.–
Night Trap	129.–
Out of this world	139.–
Sewer Shark	139.–
Stellar 7	129.–
Sup. Wing Commander	149.–
Total Eclipse	129.–
Who shot Johny Rock	129.–

MEGADRIVE

Artikel	Preis
Konsole MEGA 2	199.–
MegaDrive 2 + Aladdin	279.–
Japan Adaptor	19.–
Universal Adaptor	39.–
4 Way Play	69.–
Fighter Pad 6 buttons MDII	49.–
Pad PRO 4	39.–
Action Replay Pro	99.–
Aladdin (EUR)	109.–
Art of Fighting (JP)	125.–
Best of the best	119.–
Brett Hull Hockey (US)	119.–
Castlevania	109.–
Chuck Rock 2 (EUR)	109.–
Davis Cup World Tour	119.–
Dr Robotnik Mean Beans	119.–
Dragon's Revenge (US)	99.–
Eternal Champions	139.–
FIFA International Soccer	109.–
Flash Back (EUR)	99.–
International Rugby (EUR)	119.–
Joe & Mac (US) (April)	119.–
Jurassic Park (US)	109.–
J. Madden 92	49.–
J. Madden 94 (EUR)	109.–
Land Stalker (DT)	129.–
Lethal Enforcers (US)	149.–
Lost Vikings (US)	119.–
Mega Turrican (US)	119.–
Mickey & Donald (US)	55.–
Mickey's Ultim. Chal.(US)	129.–
Monaco GP 2 (JAP)	49.–
Mortal Kombat (EUR)	119.–
NBA JAM	129.–
NHL Hockey 94 (4 Sp)	119.–
Nigel Mansell (US)	129.–
PELE Soccer (US)	129.–
Prince of Persia (US)	129.–
Puyo Puyo (Dr Robotnik jp)	79.–
Shining Force 2 (JP)	165.–
Shining Force (DT)	129.–
Sonic 3 (JP)	139.–
Sonic Spinball	109.–
Star Trek Next Gen. US	139.–
Street Fighter 2'	129.–
Tiny Toons	89.–
Toe Jam & Earl 2 DT	129.–
Toe Jam & Earl (JP)	39.–
Tourna. Fighters (US)	109.–
Undeadline (JP)	39.–
Winter Olympics (EUR)	119.–
Wonderboy 3 (JP)	39.–
WWF Royal Rumble	129.–
Zombies	109.–
Zool	115.–

Alle Spiele sind in europäischer (EUR), amerikanischer (US) oder japanischer (JP) Version

Bestellformular CHRONOSERVICE Versandhandels GMBH Langgasse 5 61267 Neu Anspach

SPIEL	KONSOLE	PREIS
	Porto *	
	Gesamtbetrag	

Kunden–Nr. : .... Tel. : .... Geburtsdatum : ....
Name : .... Vorname : ....
Anschrift : ....
....
Postleitzahl : .... Ort : ....

Euroscheck (Bis DEM 400) : ☐ Per Nachnahme : ☐

Unterschrift

* Porto Inland DM 9,– + DM 3,– per Nachnahme (zzgl. NN–Gebühr DM 3.–)
express + 7.– DM
UPS möglich auf Anfrage
Ausland Vorkasse DM 18.– und NN ab DM 35.–

Händleranfragen erwünscht

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten VG

Bestellungen vor 16:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt

– jetzt kann man den Computer im 2. Stock hochfahren (booten)
– zum Raptos Pen gehen und aus dem 3. Untergeschoß die Batterien holen
– im 2. Untergeschoß findet man die Ian-Malcom-ID-Karte
– jetzt runter in das 4. Untergeschoß: Maldoon ID
– nun kann man im Nublar Utility Shed durch die Tür im 1. Untergeschoß und bekommt Geraro's ID
– zurück zum Beach Utility Shed und im 2. Stock die Batterien abholen
– Arnolds ID liegt nun im 1. Untergeschoß zur Abholung bereit
– die Batterien aus dem Schiff (Erdgeschoß) und Dr. Wus ID (1. Untergeschoß) holen
– zurück in den Raptors Pen und im 5. Untergeschoß den Schalter umlegen
– endlich kann man den 1. Security Level vom Computer im Visitor's Center (2. Stock) und den 2. aus dem 3. Untergeschoß im Schiff bekommen. Jetzt muß man alle Dinos im Schiff zerstören. Im 4. Untergeschoß gibt es Ellies ID-Karte
– die Gasbombe aus dem Northern Utility Shed holen und zu den Eiern im Raptor-Nest legen
– wieder zurück zum Schiff und mit dem Terminal im 4. Untergeschoß um Hilfe funken
– jetzt muß man noch alle Eier einsammeln und zum Hubschrauberlandeplatz gehen

Keine Ja-Panik! Lektion 1



Keine andere Sprache ist so komplex und für Außenstehende unverständlich wie Japanisch. 92 Laute, die ergänzt werden durch mehr als 1500 Grundschriftzeichen sind kein Pappenstiel. Nicht einmal ein waschechter Japaner blickt da vollends durch. Aber ein Glück, daß die Spielehersteller nicht aus der vollen Wortschatzkiste schefeln. Weil die Spiele auch für jüngere Kids verständlich sein sollen, beschränkt sich die Game-Sprache auf das Level eines Grundschülers. Das bedeutet, das meiste, was auf dem Bildschirm erscheint, ist das Hiragana-Alphabet mit 46 Buchstaben.
Dies sind die häufigsten Bezeichnungen in japanischen Spielen:

Habt Ihr Euch jemals gefragt, was die sonderbaren Schriftzeichen in japanischen Spielen darstellen sollen? Und habt Ihr Euch nicht schwarz geärgert, wenn Ihr im Optionsmenü die falsche Einstellung gewählt habt, bloß weil Ihr nicht Hiragana von Kanji unterscheiden konntet? Keine Panik! Ab dieser Ausgabe werden wir Euch in regelmäßigen Abständen Nachhilfestunden in fernöstlicher Rechtschreibung geben. Falls Ihr Fragen habt, schickt sie uns doch einfach zu. Am besten mit Bildschirmphotos oder Skizzen an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Keine Ja-Panik
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München



ja



nein



aufhören



nichts (ausgewählt)

スタート

Start

終了

Ende



von Beginn an



weitermachen

レベル

Level, Schwierigkeitsgrad

やさしい

einfach



mittelschwer



schwierig

パスワード

Passwort

オプション

Option

キー設定

Tastenbelegung

コンティニュー

Continue

ニューゲーム

neues Spiel



Spieler

サウンド

Sound

モノラル

mono

ステレオ

stereo



KLEINANZEIGEN

Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Wollen Sie tauschen oder suchen Sie Kontakte zu Gleichgesinnten? Die Video-Games-Kleinanzeigen bieten allen Videogames-Fans die Gelegenheit, für ***5,- DM GEGEN VORAUSKASSE*** eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text aufzugeben.

Und so geht's: Für die Ausgabe 06/94 (erscheint am 25.05.'94) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 15. 04. '94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der Juli-Ausgabe (erscheint am 29.6.'94) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext sollte maximal 4 Zeilen lang sein.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor.
Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt oder in denen Kopierstationen angeboten werden sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Game Boy

Suche für Game Boy: Puzznic, Quix, Miner 2049, Sagaia, Pyramids of Ra, Klax, Shanghai, Hatris. Zahle Neupreise. Angebote bei Dirk Wittke, 3-Hügel-Str. 75, 44805 Bochum

Verkaufe für Game Boy das Spiel Battle Bull mit Anleitung für 35 DM. Lutz Bischoff, Muldeweg 14, 38120 Braunschweig, Tel. 0531/843988

Verk. 30 versch. Game-Boy-Spiele: 50% billiger bei 50-DM-Spielen, 45% billiger bei 70-DM-Spielen, z.B. Turtles 2, Nemesis 2. Ch. Olav, 92331 Parsberg, Tel. 09492/5832, bei Daller

Spiele ab 25 DM zu verkaufen. Verst. Licht, Handyboy, Caseboy. Tel. 0511/737951

Verkaufe für Game Boy: Fortress of Fear für 25 DM. Außerdem tausche ich Castlevania 4 gegen Super Star Wars oder Actraiser 1. Bitte melden bei 07961/2338

Verkaufe GB + Spiele (Zelda, Metroid, R-Type, Prince of Persia u.v.m.) inkl. Action Replay + Hyperboy + Tasche für 450,– DM. Tel. 05691/6855

GB-Module: Mega Man 1, Sword of Hope, Dynablaster, Dr. Mario, Mickeys Dangerous Chase (alle 25 DM), Tennis (15 DM). Tel. 0611/402123

Verkaufe f. GB: Asteroids 15,–, Parodius 25,–, Paperboy 15,–, Superstars 20,–, R-Type 20,–, Double Dragon 3 20,–, Spiderman 1 15,–. Bastian, Tel. 08092/22819

Game Boy inkl. Tetris 50,–. Spiele: Kungfu-Master, Mario u. Joshi, Dr. Mario, Bugs Bunny, Mario Land je 35,– oder alles 180,– oder tausche gegen Game Gear. Tel. 05384/1741

Verkaufe Terminator 2 für 30 DM. Diez/Lahn, Tel. 06432/82601, ab 14.00 Uhr

Verkaufe: Kwirk für nur 25,– DM, Kungfu für nur 30,– DM. P. Dörre, 15569 Woltersdorf, Maienhöhe 16

Verkaufe billig meine Game-Sammlung. Liste mit frankiertem Rückumschlag anfordern bei: M. Adler, Mittererstr. 5, 80336 München

Verkaufe Game-Boy-Spiele Fortfield Zone us = 23 DM, Gauntlet 2 dt. = 33 DM. Gerhard Friesen, Tel. 05251/56967

Verkaufe Game Boy mit 4 Spielen (Mario Land 2, Parodius), Akku, Preis ca. 200 DM und der Illuminator (Licht). Tel. 06190/5492

Verkaufe: Tennis für 25 DM, Marble Madness, nur 5x gespielt, für 35 DM. Tel. 0431/588118

Verkaufe Game Boy + 18 Spiele + Netzteil mit Akku und Lösungsbücher für 850 DM, Neupreis 1400 DM, nur komplett. Michael Pfeifer, Tel. 04222/1580, ab 19.30 Uhr

Verkaufe Game-Boy-Spiele Burai Fighter 25,–, Solar Striker 25,–, Duck Tales 26,–, wenn ihr 2 Spiele kauft, kostet das 48,– und 3 Spiele 72,–. Tel. 0821/481859

Verkaufe Spiele für Game Boy: Double Dragon 2, Batman (je 40,–), Turtles I, Solar Striker, Alleyway (je 30,–). Tel. 02268/1010 (Christian)

Verkaufe GB-Spiele für DM 35: Tetris, Shad. Warrior, Turtles 2, Best of the best, Double Dragon 2, RC-ProAm, Elevator Action, Kid Icarus, Fighting Sim. Tel. 08157/2549

Suche GB-Spiele bis 30 DM: GB-Wars (70) und besonders Power Mission für 40 DM. Angebote an: Roman Heger, Fichtelbergstr. 41, 70469 Stuttgart, Fax 0711/8178521

Kaufe sämtliche Game-Boy-Spiele zu guten Preisen, jp., us oder dt. Tel. 05162/6353, ab 14 Uhr, nach Oliver fragen

Zu verk. für Game Boy: Mystic Quest 40 DM, WWF 2, NBA Allstars, Ferrari GP, Tipp of, Krusty fun House, Ko Boxing RC Pro-Am, alle 30 DM, Megaman, Blades of Steel 25 DM. Tel. 06078/4815

Verk. GB-Spiele: Probotector 35,–, Star Wars 40,–, Star Trek 35,–, Spidermann 25,–. Suche Spiele: Looney Tones, Flintstones, Prince of Persia. Tel. 07133/16481

Playclub – Der Computer- und Videospiele-Club. Fordert unsere Serviceleistungen gegen 1 DM Rückporto an! Playclub, Heinr.-Specht-Weg 6, 25421 Pinneberg

Verkaufe Game-Boy-Games (Preis VB): Turrican (am.), World Cup, Tiny Toons, Bill + Ted (am.), Nemesis, Dynabl., Kid Ic., Loopz. Mo., 13.30-16.00 Uhr, Tel. 08441/72528

Zu verkaufen: Game Boy + 9 Spiele, z.B. Double Dragon 1 + 2, Terminator 2, Simpsons usw., Preis VB. Tel. 089/8349407

Suche Track and Field für Game Boy, zahle 30 DM. Tel. 09941/6306

Verkaufe Terminator 2, Ghostbusters 2, Quarth, Robocop 1, Turtles 2, Nemesis 1, Blades of Steel für 30,– DM pro Spiel, Anleitung und Schachtel vorhanden. Suche Schachtel (!) von Final Fantasy 1, zahle auch! Tel. 08677/62548 (Jens)

Game Gear

Verkaufe Sega Game Gear mit 5 Spielen, G-Loc, Sonic 2, Putt'n Putter, Indiana Jones 3, 2x Columns und Netzadapter für 30 SFr. Tel. (0041) 01 9232926

Verkaufe GG mit 5 Spielen (Shinobi + G-Loc + Sonic + AX-Battler + Chrystal Warriors) + Car + AC-Adapter, 250,– DM, NP 800,– DM. Tel. 0561/3011482, 6-8 h, Marc o. Patrick

Verkaufe GG mit 6 Spielen (Donald Duck, Sonic 1, G-Loc, Chase H.Q., Columns, Shinobi 1) für 290,– DM, Neupreis ca. 700 DM, ein Jahr alt. Tel. 069/5481624, ab 17 Uhr erreichbar

Tausche/verk. Ottifants, Shinobi 1, 2, Putt'n Puffer, Wonderboy 1 u. 3, Super Monaco GP 1,. Suche Batmans Return oder Street of Rage 1 o. 2, oder irgend ein anderes GG-Spiel. Tel. 069/474793

Verkaufe Game-Gear-Spiele: Shinobi 50 DM, Jurassic P. 65 DM, Batman R. 60 DM, Wonder B., Dragons Trap 50 DM, Putt + Putter 50 DM. Tel. 04152/76882

Lynx

Suche günstig Spiele für Atari Lynx. Ingo Milow, Luthardstr. 6, 37586 Dassel, Tel. 05562/6765

Verkaufe Lynx-Spiele Pac-Man und California Games für je 35 DM, auch def. Lynx, 15 DM. Tel. 040/6726966

Suche Module und Zubehör für Atari Lynx (speziell Module Pinball Jam, Klax, Steel Talons, Lemmings, Dinolympics und Dracula). Tel. 030/3017825 (18-21 Uhr)

Suche fürs Lynx Blockout und Switchblade II, zahle 40,– DM pro Spiel. Volker Thieme, O.-Schlag-Str. 2, 06712 Zeitz

Master System

Verkaufe Master System mit 6 Spielen, z.B. Terminator, Sonic 2, Mickey Mouse, zusammen 100,–. Tel. 05531/61949, nur sonntags ab 18 Uhr

Verkaufe für MS folgende Spiele: Sonic, Alien Syndrome (je 40 DM), My Hero Transbot, Shooting Gallery (je 30 DM) und Batmans Return (89 DM). Markus Kunath, Teichstr. 41, 01454 Wachau

Verkaufe Master System II mit Sonic I, II, Asterix, Micky M. und Alex, Kid in Miracle World für nur 249 DM. Ruft an nach 19.30 h (02131/102489), fragt nach Mario

Verkaufe Sega-MS mit 16 Spielen, dem Handle Controller und dem S. Control Stick (alles sehr gut erhalten) für 1000 DM. Christian Lindner, Tel. 0951/792255

Verkaufe Master II + 3 Spiele + 1 Joypad. Angebote an S. Kothe, Hoyersburger Str. 91, 29410 Salzwedel

MS-Module: Great Volleyball 25,– DM, Champions of Europe 25,– DM zu verkaufen. Bubsy (MD) 70,– DM zu verkaufen. Tel. 02204/1720

Mega Drive

Tausche MD-Spiele, habe z.B. Road Rush 1 + 2, GF 2 Royal Rumble, Ottifants, Sonic 1 + 2, Shadow of the Beast usw. Suche Gunstar Heroes usw. Tel. 0203/448199 oder 448890

Verkaufe u. tausche MD-Spiele, habe z.B. Fifa-S., Another W., Rolo, LHX-Chop., Speedball 2, Phant. Star 2, Batt. Golf. Suche Guns. Heroes, Rocket K., Streetf. u.v.a. Tel. 07587/761

Verk.: MD (50/60 Hz, engl./jap.) mit 24 Spielen, z.B. Shining Force, Rocket K., AMC, Flashback, Sonic 2 usw. NP 3000 DM, für nur 1299. Michael, Tel. 07191/86630

Verkaufe Mega Drive Magnumset + Scartanschluß + 5 Spiele (Lemmings, Sonic 2, Super Monaco GP 1, Marble Madness, Crueball) für 550,– DM. B. Hönicke, Karolinenstr. 1, 99842 Ruhla/Thür.

Wer tauscht seine MD und Mega-CD II gegen Super Nes Fire-Adapter, Technopad, Caplomfighter-Stick und 11 Superspiele (z.B. SF. II Turbo, Mario Allstars usw.). Tel. 069/815730

Verk. Strider (40,–), E-Swat (30,–), Hellfire (40,–), Shadow Dancer (40,–), Alien Storm (40,–), Starflight (50,–). Tel. 02104/42468

Tausche ständig MD + SNES-Games wie Aladdin, Ranger X, Ultim Soccer, Mario Allstars, STF 2 Turbo, Pop'n'Twinbee u.v.m. Suche Actraiser 2, R-Type 3, Skybl. u.v.m. Tel. 05731/52926

Tausche: Aladdin, Jungle Strike, NHLPA '93, Mic + Mac, D. Fury, Mickey + Donald, Mickey 1 + 2, Flashback usw. gegen Gunstar Heroes u.a. Rocket, Sh. Force, Landstalker. T. 05952/3929

Verkaufe alles dt.: Test Drive 2 (50 DM), Sonic 1 (30 DM), Desert Strike (45 DM), Super Kick off (50 DM), Quakshot (45 DM), LHX (50 DM). Tel. 08051/4136, 16-20 Uhr, Hofi

Verk. MD-Spiele: NHL '93, Aladdin, Ultimate Soccer, Shining Force, Street Fighter 2, Kick off u.v.m. Suche Landstalker u.v.m. Tel. 04962/5655, Frank. Auch Kauf + Tausch!

Biete MD- u. SNES-Spiele ab 40,– DM, z.B.: Aladdin 2, M. Kombat, General Chaos, Mario Allstars, M. Kart, WWF, Tiny Toons, Magical Quest. Tel. 02156/7042, Ralf, ab 19 Uhr

Verkaufe Sega-Mega-Drive mit 2 Joypads und 7 Spielen, Rolo to the Rescue, WWF, Mega Games 1, Streets of Rage und Chuck Rock für 430 DM. Neupreis 800 DM. Tel. 06049/805

Tausche World of Illusion gegen Alien 3 (dt. Vers./MD). Tel. 040/5204152

Tausche Streets of Rage 2, Thunder Force 4, Turrican, Taz-Mania u.a. gegen Cool Spot, Flashback, Rocket Knight Adventures u.a. Nur dt. Spiele! Tel. 05259/761

Verk. wg. Systemwechsel Mega-CD-ROM I jp. mit den Spielen Silpheed u. Sol-Feace für 360,– DM, NAM 75 f. N. G. 140,– DM. Zuschr. an Uwe Altmann, Ludwigstr. 47, 06110 Halle/Saale

Verk. MD-Spiele von 20-60 DM, z.B. Sonic 1, Altered Beast, Columns usw. Verk. auch SNES-Titel ab 40,– DM, z.B. Double Dragon, Super Soccer. Tel. 09193/5865 od. 2337

Tausche folgende MD-Games: Starflight, Thunderforce 3, Populous, Hang on, Aleste, Warsong, Olympic Gold, Monaco GP 2. Mega CD: Road Avenger, Sonic-CD, Go onl. Tel. 08026/2226

Verkaufe folgende Spiele je 50,–: Sonic 1 + 2, Super Real Basketball, Super Kick off, European Club Soccer, Arnold Palmer Golf, Grand Slam Tennis. Michel Weder, Berbisdorfer Str. 34, 09227 Einsiedel

Verk. f. Mega Drive: Lemmings, Shinobi, James Pond II, Talespin f. Mater-Syst. Klax, zus. DM 200. Tel. 07131/484809

Verkaufe Mega Drive mit Sonic 1, 2 und Castle of Illusion, erst ein Jahr alt. Es fehlt nichts, gute Qualität. Alles zusammen für nur 250 DM. Tel. 05101/4734

Verk. MD + 17 Games od. Tausch gg. TurboDuo + Games od. Neo Geo + 2 Games od. gg. andere Kons., Verk.-Preis 700 DM. Verk. od. tausche CD32-Games. T. 0506/7710403, Thomas

Tausche MD + 2 Spiele gegen SNES mit Spiel. Tel. 08202/8995, ab 19.00

Tausche ständig MD-Spiele, auch ältere Titel. Tel. 03321/46828

Verk. Mega Drive (dt.) + 2 Pads + RGB-Kabel + Jap.-Adapter + 9 Spiele (EA Hockey, Devil Crash, Bad Omen, Thunderforce 3, S. Monaco GP, Thunderblade u.a.) für 700,– DM. Tel. 089/6924527

KLEINANZEIGEN

Tausche MD-Games: Landstalker, Shinig Force, Aladdin, Rocket K. u. noch 10 andere gegen: Dragons Revenge, T. J. + Earl 2 usw., hauptsächlich neue Games. Tel. 05952/3929

Tausche MD + SNES: Landstalker, Gunstar Heroes, Flashback (MD) u.a., Gods, Tiny u.a. (SNES). Suche: D. Revenge, Fifa, T. J. & Earl 2, Eternal Champions usw. Tel. 05952/3929

Gynoug, Desert Strike, Aquatic Games je 50,– od. Tausch gegen Snowbros., PGA T-Golf II, 4-Way v. EA m. NFL 94 o.ä., STF 2T. Stielau, Weinbergstr. 7, 38364 Schöningen

Verk. Mega Drive + Joypad + 8 Spiele (Sonic 2, Castle of Illusion, World of Illusion je 75 DM, NHLPA Hockey '93 95 DM, Sonic (50 DM) u.a., alles neuwertig, 525 DM. Tel 05653/1373, Oliver

Sega Mega Drive I + Sonic + Battletoads, SG-ProPad, 6-Button-Pad, alles in Originalverpackung, 1 Jahr alt, 369 DM. Roadrunner (dt.) für SNES 85 DM. Tel. 07351/6187

Verkaufe Mega Drive mit 4 Spielen für 300 DM. Christian Walter, Wackerbeckstr. 28, 45329 Essen, Tel. 0201/353266

Tausche Rolo to Rescue + Fifa international Soccer + Shining Force + Cool Spot, für SNES Jimmy Connors + Aladdin + Striker. Tel. 05376/1222

Playclub – Der Computer- und Videospiele-Club. Fordert unsere Serviceleistungen gegen 1 DM Rückporto an! Playclub, Heinr.-Specht-Weg 6, 25421 Pinneberg

Tausche/verk. von MD: Jew.Master, Sonic, Toki, Wonderb. V, Sh. i. t. Darkness, von SNES: Lemmings, Arcana. Suche für MD: Side Pocket (Billard). Ab 19 Uhr unter Tel. 05371/57949

Tausche od. verkaufe super erhaltene Games für SNES od. MD. Tausche geg. S. Empire Strikes Back, Madden 94 od. 5 Sp. geg. Mega-CD II. Tel. 08081/3927

Verk. für MD Rocket Kni. Adv., Global Gl., G. Chaos, Str. of R. II für je 75,– DM usw. US-Sega-CDs Final F., Road Avenger, Hook usw. für je 70,– DM. Tel. 06190/1319

Verkaufe neues Mega Drive mit 2 Control-Pads und 6 Spielen für 570 DM, alle Spiele komplett. Tel. 06034/7561

Tausche neueste + ältere Spiele wie: G. Heroes, Aladdin, Shining Force, Mortal Kombat etc. SNES: Aladdin, Empire St. back, J. Park uvm. Suche Turbo Duo. Tel. 05731/52926

Tausche: Sim City, Zelda 3, Mystic Quest, Sim Earth, alle us, Streetfighter II dt. geg. US-Mega-CD mit mind. 2 Spielen o. mehr o. f. 500 DM. Tel. 0231/521696, ab 15 Uhr

Verkaufe Sega MD + 2 Joypads mit 21 Spielen + Action Replay-Modul für 2000,– DM (NP 2939,– DM) sowie GG mit 10 Spielen + Adapter + Batterie-Pack für 650,– DM (NP 1100,– DM). Mario Banisch, Triftstr. 11, 39326 Wolmirstedt

Tausche MD, biete: EA Hockey, Shinobi I, Shining Force, Aladdin usw. Suche: Warr. of Etern. Sun, Gunstar H., Warsong, Herzog II, Master of Mons., Micro Mach., Buck Rogers usw. Tel. 07225/71732 od. 73969

Verk. Mega Drive mit 1 Joypad und 11 Sp., z.B. Sonic 2, Thunderforce III, Quack Sh. u.a. und Mastersystem mit 230 YPads u. 7 Sp. Tel. 08145/284, VB

Verk. MD (umgeb. 50/60 Hz + Sp.) + 5 Module (Eternal Champions us) für nur 650 DM VB (Neupr. ca. 900 DM. Ruft an unter 030/4491745 o. 030/4456312, es lohnt sich!

Verk. MD mit 2 Joypads und Sonic, F-1, T-2, Streets of Rage II, Strider, Hang-on, Columns, Worldcup Italia '90, alles dt. mit Anleitungen für 480 DM. Tel. 05553/1413

Tausche MD-Spiele. Habe Ranger X, Madden 94, NHL 94, Davis Cup, Alien 3 u.a. Suche General Chaos, Brett Hull, Robocop vs. Terminator u. Winter Olymp. Tel. 04421/203369

Verkaufe EA Hockey 40 DM, Mortal Kombat 80 DM, Micro Machines 60 DM, alle dt., alle zusammen 150 DM. Tel. 04764/636

Suche für MD Dragons Fury, Virtual Pinnball, Dragons Revenge, Art Alive, Zoom, Sonic Spinball, andere nach Angebot. Stockhowe, W.-Borchert-Str. 41, 06126 Halle

Mega Drive m. 10 Spielen, Action Replay m. 2 Pads f. 500 DM. Billiger gehts fast nicht mehr. NP 1200 DM. Tel. 03933/803888 (nachmittags), fragt nach Christian

Tausche Phantasy Star II gegen Phantasy Star III. Verk. Striker für SNES, VHB 80,–. Tel. 0581/70476

Suche für MD: Cool Spot (bis 60,– DM), Ecco (60,–), NHLPA '93 (50,–), Micro Machines (50,–), Sonic Spinball (50,–), Toej. + Earl (50,–). Tel. 0214/41457, Uwe

Tausche ständig MD-Spiele wie z.B. Flash Back, W. o. Illusions, Rolo, Tournament F., Rocket, Aladdin und andere! Jürgen Scheffler, Finkenstr. 8, 26871 Aschendorf, Tel. 04962/5675

Verkaufe Mega Drive + Sonic, Shinobi 2, Ghouls'n Ghost's, Splatterhouse 2, alles 3/4 Jahr alt. Tel. 03641/26221

Suche Shining in the Darkness, Shining Force. Tel. ab 19.00 Uhr 04627/392

Verk. Thunder F., Dragons F., Cid Cha., Muhammed Ali je 60 DM, Road R., EA Hockey je 50 DM, Mega G., APT Golf je 40 DM, SNES S. Probotec. 60 DM, W. L. Basket. 50 DM. Tel. 039954/21511

Verkaufe MD-Spiele: NHLPA '93 65 DM, Super Monaco GP 2 (jp.) 50 DM und Sonic 1 20 DM, alles zusammen nur 120 DM, Tel. 06196/83898, fragt nach Semin

Suche: MD-CD-ROM 1 + 2, tausche oder kaufe. Suche auch Kopierstation für SNES oder für MD, suche Spiele. Tel. 02304/61585

Tausche Aladdin, Global Gladiators, Ecco, Wonderboy 5, suche Jungle Strike, Rocket Knight, Sonic Spinball und SNES-Spiele. Tel. 02331/76468

Billigst! Verk. dt. Vers. MD, 100% ok: Flashb., Str. o.R. 2, Thunderf. 3 + 4 je 70 DM + Vers.-K, alle zus. portofrei. Olaf Giermann, Frauenstr. 8, 17126 Jarmen

Super Hang-on 30,–, 3 Spiele: G-Loc 30,–, F-22 30,–, Sonic 30,–. Tel. 06131/581311

Verkaufe Street of Rage 30,–, Phantasy Star III 40,–, Starflight 50,–, Dungeons and Dragons 50,–, zusammen 120,–. Tel. 05531/61949, nur sonntags ab 18 Uhr

Suche Rainbow Island, Soldier 2000, Air Driver, Arachnophobia, Assault Suit Leynos, Axis, Bimini Run, Curse, Dino Land, Fastet 1, Final Blow. Tel. 0711/7970285, ab 20 Uhr

Verkaufe: Mega Drive mit Mega-CD für 550,–. Beide Konsolen haben einen Umbau 50-60 H. Alle Module und CDs sind so spielbar, sowie Dracula-CD 75,–. Tel. 06103/63584, ab 16.00

Verkaufe MD 50/60 Hz mit 3 Joypads und 12 Spielen, z.B. Aladdin, Flashback, Golden Axe II, USA Basketb. usw. Verkaufe außerdem SNES mit 2 Joypads, Zelda. Tel. 0611/540499

Tausche Fifa International Soccer gegen Sensible Soccer. Tel. 07461/78809

Kaufe und verkaufe Mega Drive, Mega-CD und ganze Spielesammlungen. Tel. 040/249849

Tausche/verkaufe MD-Games, habe: Europ.-Clubs 65 DM, F22 60 DM, James Pond 55 DM, Quackshot 60 DM. Suche Ultim. Soccer, Megalomania, Starflight. Tel. 03771/258230, nach 16 Uhr, Thomas

NES

Suche Club-Nintendo-Hefte vor 2/92. Verkaufe oder tausche Spiele. Suche Adventure Island 2, Elite, Star Wars, Guardian Legend, Road Blaster. Tel. 06722/47242, abends

Verk. NES-Super-Set kpl. mit Zubehör und 5 Spielen zusammen für 150 DM. Zuschriften an M. Schmidt, Paul-Taubadel-Str. 32, 02827 Görlitz

Help! Verkaufe mein NES + 10 Module (SMB 2+3, Tetris, Punch Out usw.) + NES-Spieleberater! Für nur 150 DM! Tel. 07031/801462, Conny, 71063 Sindelfingen

Stop! Nicht weiterlesen, verkaufe NES-Super-Set mit allem, außerdem Top-Spiele, z.B.: Pirates, Maniac Mansion, Mega Man 3 und andere, Tel. 05271/2410, ab 15 Uhr

Verkaufe NES und Spieleberater und 8 Spiele, z. B. Castlevania 1 u. 2, Super Mario Bros. 1. Preis VB. Tel. 02232/33568, Thorsten Fritz

US NES zu verkaufen mit 14 Spielen und Pistole (Multi Norm Monitor notw.) 600 DM. Adresse: Stanley Dennis, Schrieweshof 38, 33106 Paderborn, Tel. 05254/66734

Verkaufe Nintendo Entertainment System mit Mario Bros. 1+2, NP 280 DM, VB 150 DM. Johannes Kramer, Laubenstr. 48, 77830 Bühlertal, Tel. 07223/72333

Verkaufe NES- Zapper 25 DM, Tel. 09544/7282, ab 14 Uhr

Verk. Nintendo NES mit 9 Spielen für 300 DM und 4 Joypads. Tel. 08721/4671

Tausche und verkaufe NES-Spiele, gut erhalten. Habe Spiele wie z.B.: Mario Bros 2 + 3, Probotector, Life-Force, Zelda 1 + 2, RC Pro Am, Ice-Hockey (Classic), Calif. Fames u.v.a. für 30 DM. Tel. 0221/442611

Verkaufe und tausche NES-Spiele wie Mario 3, Zelda 1, Zelda 2, Mario 2, Bugs Bunny, Little Nemo usw. Besitze über 40 Spiele. Preis nach Vereinbarung. Tel. 030/7862877

Suche für NES: Zelda I, Castlevania 2, Probotector 2, Blue Shadow, Zelda 2. Suche für MD: Castle of Ill., Thunderforce 4. Tel. 04662/4112

Suche für das NES Turtles III und zwar als US-Version. Biete bis 20 80,–. Ruft an ab 15 Uhr unter 040/666688, fragt nach Tobias

Suche für NES folgende Spiele: Ghost'n Goblins, Excitebike, Wrestlemania, Challenge. Diverse Angebote bitte an Rolf Brinkmann, Hermann-Löns-Str. 165, 33104 Paderborn

Verk. NES + NES four Score und 4 Joypads inkl. 6 Spiele Super Mario, Days of Thunder, Tetris, World Cup, Super Mario 2 und Snake-rattle n Roll für 250 DM, 1 Jahr alt. Tel. 03375/3172

Verk. NES (dt.) mit US-Adapt. + 2 Original-Pads + 2 NES-Max-Pads u. 13 Games, z.B. Line II, Bart S. u.a. für nur 450,– DM. Tel. 03641/370037, Stefan Herrmann, ab 14 Uhr

Suche für NES: Probotector 1 + 2, Adv. Island 2, Dr. Mario, Gradius, Mega Man 1, R.C. Pro Am, Marble Madness. Tel. 06421/22458 (n. 17.30, Jörn verlangen)

Sehr gut erhaltenes NES mit den 6 Superspielen: Mega Man 2 u. 4, Castlevania 1 u. 3, Monster in my Pocket und Probotector für 260,– DM zu verkaufen. Tel. 06324/5547

Super Nintendo

Playclub – Der Computer- und Videospiele-Club. Fordert unsere Serviceleistungen gegen 1 DM Rückporto an! Playclub, Heinr.-Specht-Weg 6, 25421 Pinneberg

Tausche Sim City, Aladdin, Mario World, Tecmo NBA, Bomberman gegen alles was gut ist: Bei B. Krebs, Mülheim, Tel. 0208/384177 (oder J. Pönisch, Mülheim, Tel. 0208/360243)

Achtung! Verkaufe SNES mit 2 Spielen (Aladdin, Mystic Quest), 2 Pads, Spieleberater für 300 DM, Tel. 05529/532

Verk. Starwing (75 DM), Populous (65 DM) und Mario Paint (50 DM) sowie 8 Game-Boy-Spiele zw. 25–50 DM (z.B. Mystic Quest, Final Fantasy II). Tel. 07841/9617. Fragt nach René.

Verkaufe Turtles (50 DM), Tiny Toons (60 DM) und Ghouls'n Ghost für 40 DM oder meine Spielesammlung für 120 DM. Meine Tel. 08686/8582, fragt nach Martin.

Tausche/verkaufe: Lemmings (30), Adams Family (45), Phalanx (50), Batman Returns (50), Actraiser (60). Suche Tiny Toons, WL Basketball, F1 Pole Position. Tel. 09163/263

Verk. Tausche SNES-Spiele. Habe Top Gear 2 dt., Mario Paint dt., Final Fight 2 jp, Bubsy us, Turtles Tour dt. Suche Rock'n'Roll Ra. R-Type 3, T2 Arcade, G. Hockey, Footb. 94, Tel. 02645/577

Verk. 25 SNES G. z.B. Flashback, Clayfighter, Zombies, Mega Man, Rushing Beat 2, Alien 3, Area '88, Dunkshot, Amazing Tennis, Chester Cheetah, Axelay, Tel. 06473/1430

Joypad 15; Wrestlemania 65; Super Mario 45; Test Drive 2 60; Streetfighter 2 50; T. H. F. Oktober 50; Loony Toons, Road Runner 50; insgesamt mit Rabatt 315; Einzelkauf auch möglich, Tel. 0791/47583

Verkaufe SNES + 2 Controller + AD-29 Adapter + 12 Module + Superscope für VB. Tel. 08561/8380

Verkaufe Super Mario All Stars für 65 DM und Super Bomberman mit 6-Player-Adapter und einem Joypad für 150 DM. Tel. 02631/55724

Privater Spieleclub sucht dringend MD-SNES-NES u. MB-Module. Gerne auch kompl. Sammlungen! Tel. 0641/71250

Verkaufe Super Soccer, Tiny Toons, Zelda, Lost Vikings, Mario World (alles dt.), Hit the Ice (us). Tel. 06751/6156, ab 19.00 Uhr

Tausche und verkaufe Super-NES-Spiele. Habe Shadowrun, Final Fantasy II, Alien 3. Suche Equinox, Mystic Quest Legend, Star Wars II. Tel. 05043/2854, nur Wochenende

Verk. SNES + Mario, Mario Allstars, Sim City, Zelda, Dead Dance, Final Fight 2, Preis 400 DM. Verk. S-Magicom mit Spielen für 650 DM. Tel. 08531/7926, ab 15.00 Uhr

Tausche neue SNES-Games (dt., us, jp) auch gegen Mega CDs und Jaguar Games! Tausche MD + CD-ROM, alles universal, Spiele und Zubehör gegen 300. Tel. 07354/2873

Verk. SNES mit Mystic Quest + 1 Controlpad DM 250,–, Tel. 06033/63423

Tausche Mortal Kombat, M. Allstars, M. Kart Starwing, Aladdin, SF II, Cybernator, Fatal Fury, King Arthurs W., Magical Quest. T. 08324/8154

Verk./tausche Tiny Toons, Pilot Wings, Super Tennis, Mickey Mouse, Aladdin, F-Zero u. Mario World Spieleb. Suche: Mortal Kombat, Myst. Quest u. andere. Tel. 0441/53822

SNES, ca. 2 Monate alt, inkl. 4 Spielen (Tiny Toons 2, F-Zero, Wing Commander, Road Runner) u. 2 Joypads, alles originalverpackt, 495,–. Tel. 09364/4786

Verk. Lemmings (40), SF 2 (50), Sim City (40), TMHT4 (40), F-Zero (50), Zelda 3 (50), zus. 250 DM; tausche/suche: Actraiser 2, Mech Warrior, Jurassic P., Tel. 05326/1803, ab 15 Uhr

Verkaufe: Alien III für 65 DM (100 % o.k.) Mo.-Fr. ab 19.00 Uhr, Tel. 05308/2530

Verkaufe SNES mit Aladdin, Mortal Kombat, Super Empire Strikes Back, Exhaust Heat, Fire Adapter und SN Propad mit Dauerfeuer, VHB: 500 DM, Tel. 06131/478233 (Ralf)

Tausche SNES-Spiele. Habe Mario Paint, Cool Spot, Pit Fighter, Mario World, Turtles 4, Castlevania 4, Streetfighter 2 Turbo und Aladdin, Tel. 03542/80938

Verkaufe diverse Spiele von Super Nintendo, Voigt, Tel./Fax. 030/6237845

Suche für SNES: Secret of Mana (80 DM), Turtles Tournament Fighters (80 DM), Star Wars 2 (60 DM). Nur us o. dt. Versionen. Tel. 0481/74334, dringend!

Suche für SNES Zombies, Cool Spot, Alien vs Predator, WL Basketball, Skyblazer. Biete Probotector, WWF 2, Mechwarrior, Ghouls'n Ghosts, Rival Turf. Tel. 07541/34022 (ab 18 h)

Verkaufe, tausche SNES-Spiele z.B.: Final Fight 2, Castlevania IV, Aladdin, Magical Quest (p.s. alles dt. bis auf F.F). Suche: Actraiser 2, R. R. Racing (ab 14.00), Tel. 08135/286

Verkaufe F-Zero für 75 DM oder Super Tennis für 70 DM. Tel. 08051/61773, Bauernbergerstr. 4 in 83209 Prien

4 SNES-Spiele: Super Bomberman, Mystic Quest, Legend, Nigel Mansell WCS, Top Gear 1 zu verkaufen. Alles deutsche Versionen für zusammen 300,– DM. Tel. 07121/55244

Tausche Asterix geg. Alien 3 u. Super Wrestlemania geg. Exhaust Heat 1 (100 % o.k. u. dt. Vers.). Zuschr. bitte an M. Schmidt, P.-Taubadel-Str. 32, 02827 Görlitz

Schweiz! Tausche Occasionspiele für Super Nintendo, Sega Mega Drive! Telefon 041/452405 oder an Claudius Eder, Weinhalde 1, 6010 Kriens/Schweiz

Verk. o. tau. SNES-Spiele, z.B. Mystic Quest Lufia and the Fortress of Doom. Suche Final Fantasy 2 + 3 und Young Merlin, Sebastian Zimmermann von M-S, Tel. 030/6788109

Tausche Autorennen für SNES (z.B. Mario Kart). Biete dafür F-Zero und für Lemmings biete ich Aladdin (dt.). Meine Adresse: Oliver Nessel, Karl-Marx-Str. 55, 65199 Wiesbaden

Verk. für Super-NES: Super Mario World 55 DM, Mystic Quest 65 DM. Verk. für Mega Drive: Cool Spot 65 DM, Aladdin 70 DM. Tel. 02256/1319

Verkaufe o. tausche SNES-Sp. World League, Basketball, Turtles 4, Ghouls'n Ghosts, Tiny Toons, Mickey Mouse je 65,–. Tel. 04950/2676

Suche Nintendo-Clubhefte Jahrg. 1/1989 – alle Hefte, Jahrg. 2/1990 1/90, 2/90 und 3/90. Bitte auch einzeln anbieten. Preis VB + Porto. Sebastian Fricke, Danziger Str. 3, 37431 Bad Lauterbach – OT Bartolfelde

Verk./tausche: Castlev. 4, Mickey M., Toons, Super Probo, Addams F., Mortal K. Suche: Bomberman (inkl. 4-Player), Mario Kart, Aladdin, Tel. 08253/6008 (ab 14.00 Uhr)

Suche alle Rollen-, Strategie- u. Denkspiele wie Shanghai, Populous 2, King A. World, Pipe Dream, Goof Troop alles d.V. Tel. 0371/560822



KLEINANZEIGEN

Tausche Rocketeer u. Wing Commander beide us. gegen Striker o. Sunset Riders o. Zombies, alle deutsch oder Verkauf, zus. für 140 DM, Dieter Lorenz, Tel. 02054/81101

Verkaufe/tausche Sunset Riders für das SNES. Tel. 07541/81708 (nach Patrick fragen)

Tausche für das SNES "Aladdin". Tel. 07541/81708 (nach Patrick fragen)

Verk. Super NES, 2 Joypads, JB-King Joyboard, 5 Spiele (Mario, Tiny Toons, Starwing, Sim City & Ghouls'n Ghosts), Adapter, RGB-Kabel, 1A-Zustand, für 590 DM! Tel. 05251/26026

Tausche SNES. Biete: S. Tennis, Wingcom., Sim City, F. F. Mystic Quest, Shadowrun, Alien 3, 600 f. Tr., A. World, WWF, usw. Suche: Bomberman, E. V. O., Arcus od. Tul Met. Planet, Harley H., Push Over, usw. Tel. 07225/71732 od. 73969

Tausche SNES-Spiele u. US NES (suche Tauschpartner). Tel. 0228/849123, Denis

Verkaufe Spiele für Super Nintendo, z.B. Streetfighter 2 Turbo, Starwing F-Zero und Super Probotector, Tel. 0251/72511

Verkaufe SNES + 2 Joypads + Wing Converter und Super Probotector VHB 380,– DM, ab 18.00 Uhr, Tel. 06751/6156

Tausche/verk. SNES-Sp., Fatal Fury II jp (150 DM) oder geg. R-Type II. habe noch Top Gear 2 dt., Mario Paint dt., Desert Fighter, Pilot Wings us. Suche Maddeno. NHL 94 usw. Tel. 02645/577

Verk. Super Nintendo, 2 Pads JB, King Action Replay, 8 Spiele u.a. Starwing, Bubsy usw. VB 700 DM, Tel. 06441/26543 (nach Markus fragen)

Hallo, suche Super NES. Tel. 0911/722460, ab 19.00 Uhr

Verkaufe Super-NES, 2 Pads, 1 Joyboard, Adapter, Action Replay Pro, 10 Spiele f. 1100,–. Tel. 08663/1396 (Dino)

Tausche/verkaufe Populous Gods, Final Fantasy II, Lagoon, Mystic Quest. Suche Aladdin, Goof Troop, Joung Merin in dt., Secret of Mana, The 7th Saga, usw. Tel. 0451/864036

Tausch: Streetf. 2, Bubsy gegen Cool Spot, Prügelspiele, usw. (habe auch Game-Boy-Spiele). Tel. 0228/324228, Marc

Suche (nur dt.): Royal Rumble, Axelay, Jimmy Connors, Jurassic Park, Super off Road, NHLPA Hockey '93, Tiny Toons, je 60 DM. Tel. 02332/51674 (Tiw. Ab)

Suche Spiele für SNES. Da ich Anfänger bin, freue ich mich über alle Angebote mit Preisvorstellung. Thomas Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin

Suche PGA Tour Golf us Version, Tel. 0208/895381, ab 14.00

Tausche! Vorhandene Super Valis IV (US) gegen: Pinball Fantasy o. Lemmings o. Populous 2 o. Aladin (us o. dt.) Rolf, Telefon 0711/2364954

Tausche SNES-Spiel Batman Returns gegen T2 Arcade Game, NBA Jam, Jurassic Park oder Desert Strike. Verkaufe M. S. Sonic, Glocbank, Panic (je 40 DM) nur dt. Tel. 07041/46214

Verkaufe SNES US + 2 Joypads + 9 Spiele, z.B. Mortel C., Alien oder Tennis, Action Replay Pro + AV-Kabel, VB 850,– DM. Lasse mit mir handeln. Tel. 05541/32874, Philip

Verk. für SNES King Arthur's World (neu) DM 90,–, Super R-Type DM 40,–. Verk. für Game Boy Bart VS. The Juggemuts DM 30,–. Tel. 06224/52476

Verkaufe Star Wars, Magical Quest, Street Fighter 2, Tiny Toon für 295,– (Neupreis) 480,– Tel. 02174/62406, Christian Heider

Verkaufe Mortal Kombat (90 DM), Super Tennis (60 DM), B.O.B. (85 DM), alles dt. Versionen. Telefon 069/5076518, Daniel (nach 17 Uhr)

SNES zu verkaufen mit 8 Spielen, z.B. Super Mario W., Road Runner, Where in the World is Carmen Sandiego, Streetfighter II, Zelda, Probotector, Sim City, Parodius jp., Adapter, 2 Joypads, kostete gesamt 1310 DM, jetzt nur noch 900 DM. Tel. 04141/609408

Ich verkaufe Star Wing (75 DM), R-Type (60 DM), Starwars (70 DM), alle dt. Tel. 04542/87304 (Florian)

Verkaufe Neo Geo mit 2 Spielen für 750,–. Suche SNES-Games aller Art (neue), suche auch Manga-Filme (Originale). Tel. 09193/5865, sonntags ab 13.00 Uhr

Verk.: Castlevania (jp) 50 DM, NHLPA Hockey 93 (us), Final Fight (us) je 50 DM, Axelay (dt.), M. Paint (dt.), Sup. Soccer (dt.), Streetf. 2 (dt.), S. G.'n Ghhosts je 60 DM. T. 09193/8781, Basti

Verk. S. Wild Card (24 MBit) + SNES (us) + XE-1 Joyboarder (der Beste, NP 280,–) + 2 Module (Mario K., + Starwing) + 2 Adapter + 3 Joypads + 4-Play-Adapter u. diverses Zubehör. Tel. 03303/501569, André verlangen

Verkaufe SNES-Spiele: Road Runner 75,– und Pilot Wings für 50,–, beide 4 Wo. alt. Suche Aero Acrobat, Actraiser 2, Super Turrican und Tiny Toons. Tel. 08032/8473

Superangebot für SNES: Zelda 3 + Prince of Persia + Action Replay pro = 120,–, nur an Privat + Portokosten. Anrufbeantworter 040/2206701

Verkaufe (PAL): Street Fighter 2 und Mortal Kombat zu je 90 DM oder tausche gegen Royal Rumble mit Anleitung! Tel. 06872/5284, Christian Zenk

Verkaufe: Super-NES (us), 2 x JB King, 14 Top-Games, 5-Player-Adapter, 60 MHz Vers., Scart (RGB), alles originalverpackt, Preis VB. Tel. 0561/4911690 (Michael)

Tausche Master-System-Spiele gegen Game Gear- und Mega-Drive-Spiele. Tel. 08232/1330 (von 17.30 bis 20.30). Suche TV-Tuner

Suche Bugs Bunny, Duffy Duck, NBA Jam, Mr. Nutz, Cool Spot, Clay Fighter usw. Ruft an unter 02104/46130

Tausche JB King Joystick + Street Fighter 2 gegen Capcom Arcade-Stick, suche außerdem die Streetfighter-2-Musik-CD. Tel. 0681/872642, Denis verlangen

Tausche King Arthur's World oder Super Conflict (beide us) gegen PTO (us). Tel. 06144/8740, Andy B. (Mo, Di, Do)

Verkaufe Street Fighter II (dt.) 25 DM, tausche Starfox (us) gegen Striker/ NHL '94, Exhaust Heat 2, Alien III, Mystical Ninja, Final Fantasy II. Tel. 069/844622 (Elvis)

Verkaufe das Super-NES-Spiel Axelay für DM 50 oder tausche gegen anderes Spiel. Andreas Efferenn, Weinblick 16, 75438 Knittlingen, Tel. 07043/8372

Verk. SNES: Starwing 80,–, S-Probotector, Zelda je 60,–, S. Soccer, Kick Off, S-Ghouls & Ghosts je 50,–. MD: Adv. Military Comm. 180,–, Sonic 2 60,–. Tel. 06226/41250

Suche Shanghai 2, Soulblazer, Pocky + Rocky und Evo zum Kauf (bis 60 DM) oder Tausch gegen Joe + Mac, Gods, Castlev. 4 (us), Dino City, Axelay u.a. (PAL). Tel. 06787/8910

Verk. Tiny Toons und Magical Quest für je 70 DM. Tel. 0621/896937, ab 18 Uhr

Verk. SNES m. Term., F-Zero, Allstars, Dunkshot, Star Wars, 1 Pad, VB 450 DM. Verk. Master System + 6 Spiele, VB. Tausche auch beides gg. Neo Geo. Tel. 04161/62252, Markus, n. 20 Uhr

Tausche Magical Quest gegen anderes SNES-Spiel; suche Mystiquest und Secret of Mana + Adapter (wenn amerikanisch). Tel. 02335/1614

Tausche oder verkaufe für NES: Metroid (55 DM), Super Mario 3 (65 DM), Battle of Olympus (60 DM), Gauntlet 2 (55 DM), Skate or Die (50 DM) und Goonies 2 (50 DM). Suche für SNES Streetfighter Turbo und Turtles in Time. Tel. 0228/235880

SNES-Spiele! Supergünstig! SNES-Spiele! Parodius 40 DM, Super Soccer 40 DM, Wing Comm. 40 DM, Smash TV 30 DM, Super Aleste 40 DM, zusammen 170 DM statt 190. Zugreifen! Tel. 07844/7579

Verkaufe Spiele für Super Nintendo/Mega Drive. Liste anfordern bei Herbert Enge, Volkerstr. 5, 48429 Rheine

Suche: NHL 94, NFL 94, Final Fant. 3, Sensible Soccer usw. Habe Desert Strike, F-Zero, Jimmy Connors, WC, Turrikan, FF2, Secret of Mana, Rock'n'Roll Racing. Tel. 07121/485417

Suche für SNES Mystical Ninja, zahle für US-Version 40 DM, jp. 30-20 DM (je nach Zustand der Packung, Anleitung). Tel. 0511/1332031, Henß/Latka, 14-20/Uhr

Verkaufe oder tausche Spider-Man, X-Men, VB 60 DM und Super Mario World 50 DM. Tobias Porz, 56727 Mayen, T. 02651/71520, ab 19 Uhr

Tausche Mario Allstars gegen Mortal Kombat u. F-Zero gegen anderes Spiel. Tel. 0611/309512

Verkaufe folgende Spiele für SNES: S' Schouls n' Ghosts (65 DM), Gods (75 DM) und Aladdin für 85 DM. Tel. 08721/2915 (Thomas)

Tausche für SNES Spiele: Streetfighter II, F-Zero, Super Ghouls'n Ghosts, Lemmings gegen T.T. Fighters, Turtles in Time, Art of Fighting, S. Conflict. Tel. 09131/44633, Tobias

Tausche Bubsy + Codes bis zum 16. Level (mit Anleitung) gegen Prince of Persia (aber bitte noch gut erhalten) mit Anleitung. T. 089/632514

Tausche oder verkaufe Streetfighter 2 gegen F1 Pole Position oder gegen Nigel Mansell (SNES). Verkaufe Spiel (Streetfighter 2) für 50 DM (dt.) oder tausche g. Schikel. Tel. 09406/2503

MS mit 6 Spielen, 2 Pads und Trickbuch 200 DM. SNES: Tausche o. verk. Sim City 50 DM, Rummenigge Player Manager 90 DM gegen Goof Trop o. Basketb. World Leage. Tel. 0421/355978

Verkaufe Mystic Quest, komplett deutsch, für 50 DM + Porto. Tel. 06050/8954

Verkaufe: Super Mario World, Turtles in Time, Tiny Toon, Monopolyamer, Pr. VB. Tel. 0211/460531, ab 15.00 Uhr

Tausche SNES-Spiele. Tel. 02243/81286

Verkaufe die SNES-Games Starwing, Populous, Krusty, Fan House, Mario World, Lemmings, Pilotwings, Soccer, F-Zero. Suche: Bomberman, Battle Crach 2, Plok, Clayfighter, Clau. Tel. 07222/47029

Verkaufe: Mario Allstars, Zombies zusammen (125 DM). Suche: Flashback, Pop'n Twin Bee, S. Emp. Strikes Back, Populous 2, Prince of Persia, Bubsy (nur dt. Vers.). Telefon 05402/3138

Verkaufe Spiele für SNES: *Rival Turf 40,–, Pilotwings 40,–, Chuck Rock (us) 50,–, Turtles 50,–, Axelay 60,–, Super Probotector 60,–, *Harleys H. Ad. 50,–, *Batman Returns 55,–, *us. Tel. 06224/13796

Tausche Wing Commander, Axelay, Alien 3, Zelda 3 und Pilot Wings gegen andere Spiele (möglichst Raum Oberpfalz). Telefon 09681/2100

Verkaufe + tausche SNES-Spiele: Clay Fighter 100 DM, Art of Fighting 100 DM. Suche: Bombermann + 4 Player A d, Secret of Mana, NBA Jam. Tel. 0251/47236, ab 14 Uhr

Verkaufe: SNES mit 24 Topspielen + 2 Pads + Maus, S-Empire Strike Back, Lost Vikings, Mystic Quest usw. Top-Zustand, VHB 1100 DM. Tel. 07491/56406

Tausche für SNES: Star Wars, J. Connors Pro Tennis Tour. Suche: Alien 3, Castlevania, Mechwarrior, Art of Fighting. M. Beneke, Dr.-Otto-Nuschke-Str. 17, 39576 Stendal

Verk.: Aladdin, Cool Spot, Zombies, Jurassic Park, Battle Toads, alles deutsch, für 80,– DM, Super Aleste, Super Conflict für 60,– DM, Kopierstation Super Drive Pro 6 für 450,– DM. Tel. 07123/4931, Matthias

Verkaufe superneues Zombies für Super-NES. Tausche auch, suche Castlevania 4. Ulrich Tausend, Tel. 08141/63827

Tausche oder verkaufe Street Fighter 2 (70 DM) und-Desert Strike (70). Tausche gegen Super Strike Eagle, Asterix oder gegen Starwing, Super Soccer. Tel. 0911/605206, dienstags, donnerstags, freitags 16.00-20.00, nach Daniel oder Thomas fragen

Verkaufe spottbillig für SNES: Streetfighter 2, Probotector, Ghouls'n Ghosts, Mario Paint und Zelda 3 (Preise 40-65 DM). Tel. 09251/3747 (fragt nach Andy)

Verkaufe für SNES Super Tennis und Sim City zu je 50,– DM. Tel. 08431/44163

Tausche SNES-Spiele, PAL-Version: Striker Super Tennis, Desert Strike gegen Aladdin, Super Strike Eagle, Super Empire Strikes Back. Tel. 02203/695176

Tausche SNES: Pilot Wings, Alien 3, suche Mario Allst., Mario World, Mechwarrior, Zelda 3, Cybernator, alles dt. Tel. 06785/409, Anrufbeantworter

Tausche Battletoads, Road Runner, Mario World gegen Aladdin, Parodius, Tiny Toons. Tel. 0853/4421 (ab 19 Uhr)

Verk. SNES-Games: F-Zero, Parodius, Mariokart, Mario World, alle dt. und in Topzustand. Tel. 06107/3508 (nach Achim fragen)

Tausche SNES-Spiele: Ich habe Mechwarrior, Bubsy, World League Basketball. Suche: Jimmy Connors, Pit, Fatal Fury 2 usw. Tel. Österreich, Oberwart, 03352/33970

Verk. Street Fighter, Tiny T., Mario, Axelay, Super Contra, Simpsons, Dino City, Game Boy, Batterieset, Bugs B., Pinball, Tetris Master, Thunder Blade. Tel. 06128/48321

Verkaufe Super R-Type, World League Basketball, Battletoads, Road Runner, Bart's Nightmare und Joe and Mac (us) für je 60 DM. Tel. 02241/83460

Verkaufe, tausche: Starwing dt. 65 DM, Mickey Mouse M.Q. 50 DM. Suche: Tecmonba-Basketball oder Mario Paint oder F-1 Pole Position dt. Sebastian Dau, Dornburgerstr. 105, 07743 Jena

Ich tausche Power Monger gegen Super Conflict oder Royal Rumble oder Super Baseball. Tel. 04106/72288, fragt gezielt nach Ulli

Tausche Striker gegen Rock'n'Roll Racing o. Bomberman + 4-Pl.-Adap. Verkaufe C64 mit 130 Disketten + Drucker etc. für 220 DM. Tel. 02173/58312

Verkaufe für SNES: Jurassic Park 79,–, SF II 49,–, Mechwarrior (us), Zombies je 69,–, Turtles 4, Sim City je 59,–, Adapter AD-29 10,–. Suche Great Strategy Expert! Tel. 09973/9985

Verkaufe Super-NES mit Mario Allstars, Probotect., Mario World, Mortal Kombat, SF 2 Turbo, Tiny Toons *und Magical* Qu. für 600 DM (auch einzeln). Tel. 05225/2490

Halt! Verk. S. Empire Strikes Back, Aladdin, Championship Pool (us) für 100-85-90 DM und Magical Quest (40 DM). Suche F1 Pole Position, tausche auch! Tel. 0621/472961

Verkaufe 5 SNES-Spiele dt.: Allstars (50 DM), Mario Kart (40 DM), Pilotwings (30 DM), Tiny Toon (50 DM), Castlevania 4 (40 DM), alles mit kompletter Anleitung. Tel. 05321/26281 (16 Uhr), Johannes

Verkaufe SNES-Spiele: Bart's Nightm. (35), Red October (60), W. L. Basketball (65), Paperboy (40) & M. World (35). Tel. 02181/87814 (nach Sascha fragen)

Hey! Verkaufe SNES-Games (dt.): Aladdin, Jimmy Connors je 70 DM, Streetfighter 2, S. Mario World je 30 DM. Ruft an! Tel. 0751/16566, Gregor

Verk. oder tausche: D-Cool Spot, Axelay, W. L. Basketb., Mystic Quest, US-Run Saber, PTO, Des. Strike, 50-75 DM. S. Starke, Zum Kahlenberg 87, 14478 Potsdam

Verkaufe oder tausche für SNES: Super Ghouls'n Ghosts, Super Wrestlemania, Super Castlevania. Bei Verkauf je Spiel 60 DM. Tel. 02208/71147 (Dennis), nach 13.00

Verkaufe Super-Nintendo-Spiele NHLPA Hokkey '93 dt. für 90,–, Wrestlemania jp. für 30,–. Verkaufe auch Game Gear mit 6 Spielen + Batterie-Pack und Netzteil für 400,– DM. Tel. 06766/8065

Verkaufe oder tausche SNES-Spiele Sim City (60 DM), Street Fighter II (50 DM); suche NHPL 93 und Street Fighter II Turbo; außerdem George Formann K.O. Boxing. Tel. 0228/255844

Verkaufe JB-King (dt.) oder tausche gegen Striker, Clayfighter, Mortal Kombat, SF Turbo, Choplifter 3, Actraiser 2 oder Art of Fighting. Tel. 05552/1677, Christian

Tausche Super-NES-Spiele aller Art! Ruft an unter 07152/25542

Suche: Sonic Spinball, Super Mario Kart, Actraiser, Mechwarrior. Biete dafür Axelay, Probotector (SNES), World of Illusion, F-Zero. Tel. 089/677027, Berli

Verkaufe neues Copy-Box-System für S-Nintendo & Sega 16 MB Computer. Info + Liste bei H. Baggen, Pepynstr. 35, 6132EL Sittard, Holland, Tel. 046/522598

Suche Ultima 6 und Might and Magic 2 für SNES, max. 50 DM pro Spiel. T. 02365/81635

Verk. für SNES: Soulblaster jp. 40 DM, Zelda 3 us 65 DM, *oder alles zusammen* für 95 DM, Spiel und Anleitung im Topzustand. Tel. 08191/7733, Stefan

Suche gebr. SNES-Spiele ab 75% Spielspaß. Angebote mit Preisvorstellung an D. Vogelmann, 88097 Eriskirch oder Tel. 07541/8536

Verk. oder tausche für SN Street Fighter 2 Turbo, Mortal Kombat, SM. Allstars, Fatal Fury gegen Aladdin, Bomberman, Lost Vikings. Tel. 07071/22607

Verk. neu: S. Wild Card, neueste Vers., 24 MB, für SNES us/jp. DM 585, Starfox us, Striker 60Hz je DM 89, PCE Pow. Sports DM 59. Tel. 0241/520710, Holger, gegen 16 u. 21.30 Uhr

Tausche Tiny Toons, Lemmings, Mickey Mouse, Mario Paint gegen Mortal Kombat, Cool Spot, SF2Turbo oder Tausch auch gegen 3 Game-Boy-Spiele. Nur Pal. Rene, Tel. 04509/8108

Kaufe eure durchgezockten Spiele, eventuell auch ganze Bestände, *auch mit* Konsole. Tausche auch brandneue und ältere Games. Tel. 07805/59328

Verkaufe u. tausche SNES-Spiele, habe z.B. Star Fox, Shadowr., WWF, Power M. Suche: E.V.O. Full Metal Planet, Bomberm., Young Merlin, Equin, Battle Cla., Clayf., WWF 2 u.a. Tel. 07587/761

Tausche für SNES: Aladdin u. Bart's Nightmare (beide komplett). Tel. 07802/5495, nach Andi fragen. PS: suche GB-Hüllen, zahle gut!

Suche Zelda III dt. für SNES, bezahle bis 50 DM. Tel. 0209/813328, ab 20 h. 45881 Gelsenkirchen, Hüttweg 3

Tausche/verk. SNES-Sp. Habe: Zombies (us), Mortal K. (us), Mario P. (dt.), Populous II (jp.). Suche: Striker/Actraiser II/R-Type III/Art of F./ World H./Pilot W. us geg. MSSP. Tel. 02645/ 577

Verk./tausche Spiele für SNES. Habe u.a. Mechw., Bomberm., Starwing u. Twinbee. Suche Actraiser 2, Secret of Mana, Aladdin, Equinox, Zool. Tel. 08141/72194

Verk. fürs dt. SNES: Street Fighter II T., World Heroes, Mortal Kombat, Art of Fighting, Star Wars II, Turtles, J. Fighting je 100 DM. Tel. 04521/74501, ab 15.00

Tausche, kaufe, verkaufe brandaktuelle und auch ältere Spiele. Habe über 70 Spiele. Suche auch XE-1 Joystick, zahle bis 100 DM oder Tausch gegen Spiel. Tel. 07805/59328

Verkaufe: Sim City und Super Mario World für 55 DM auf dem Super-NES. Philipp von Becker, Harthauser Str. 117, 81545 München, Tel. 089/ 646853, Fax 089/6468391

Tausche, kaufe und verkaufe SNES- und Game-Boy-Spiele. Habe neue und alte Spiele, Tel. 06578/858, Carlos Heinrich, Ringstraße 3a, 54528 Salmtal

Tausche, (ver)kaufe SNES-SMD-Games. Habe viele Games: RRRacing, Aladdin, , Connors, Striker usw. Suche F1 Sensation, F1 PP, Fifa, Ranger X uvm. Ruf an: 06271/5873, nur Fr-So erreichbar

Verkaufe diverse Super-Nintendo- und Game-Boy-Spiele. Tel. 061/7113426

Tausche oder verkaufe Sim City, Mortal Kombat dt., Tecmo NBA Basketball us. Preis läßt sich handeln. Tel. 0208/384177. Achtung, bissiger Anrufbeantworter!

Zu verkaufen: SNES-Spiel Road Runner. Game-Boy-Spiele: Terminator 2, Spider Man, Turtles. Heinze, Waldheim, 78337 Öhningen, Tel. 07735/8556

Suche Japanversion von Parodius. Zahle bis zu 100 DM, wenn in gutem Zustand. Anrufen unter der Nr. 899309 (Lux.), nach Steve fragen

Verk. NES Super-Set für 140 DM. Verk. auch Lemmings (SNES) für nur 60 DM und 31 im 1 (GB). Benjamin Rütten, Biwak 158, 47918 Tönisvorst, Tel. 02151/701447

Verk. Soul Blader, Rushing Beat 1 für je 50 DM, Dead Dance, Batman R., Fatal Fury, Rushing Beat 2 je 60 DM. Suche Action Replay Fx. Tel. 0281/15796, von 20-21 Uhr

Verk. o. tausche SNES-Spiele: Probotector, Wrestle Mania, Castlevania IV, Ghouls'n Ghosts u.v.a. ca. 60-80 DM. Suche Dino City, Another World. Tel. 06451/6736, ab 18 Uhr

Ich verk. o. tausche Harleys Adventure/SNES. Ich suche: Bomberman/Mechwarrior. Interessenten an Tel. 0621/796774

Verk. für SNES US-Spiele: Dinocity, S. Valis IV, Chuck Rock, S. Mario Allstars, Road Runner, zw. 60-90 DM. Tausche auch gegen Secret of Mana. Tel. 03883/21229, tägl. ab 17 Uhr

Verk. für SNES: Another World (dt.) für 80 DM (Neupr. 140 DM) oder Tausch gegen John Madden '93 oder Mystic Quest (dt.). Tel. 030/ 8121207, ab 19.00 Uhr

Tausche für SNES: Aladdin gegen Bubsy. Tel. *06244/4586 in Westhofen* (nur für Dt.)

Tausche und verkaufe Spiele für Super Nintendo: Pit Fighter 45 DM, Fatal Fury 75 DM, Mystic Quest, Aero the Acrobat, Probotector usw. Tel. 06206/2870

Verkaufe Mystic Quest für SNES mit Spieleberater + 2 Play Times für 75 DM. Schreibt an Sebastian Kretz, Eschener Allee 35, 26603 Aurich

Tausche Super Star Wars für SNES. Kaufe preiswert Another World, Castlevania 4, Bomberman, Tiny Toons dt. usw. Tel. 02181/40086

Verk./tausche für SNES: Mario World (70,–), Allstars (80,–), Sim City (60,–), Zelda (50,–), Probotector (60,–), Ghouls'n Ghost (40,–), Cool Spot (90,–), balles dt., kompl. mit Anl. (430,–) o. einzeln. Suche: Final Fant. 1. Tel. 06625/7273

Tausche f. SNES: Street F. 2, Pang, Final Fight 2, Actraiser, S. Soccer, Probotector, WWF 1, suche auch schöne Spiele. Tel. 0906/4279, fragt nach Matthias

Verk., tausche, kaufe Spiele für SNES, GB und NES. Suche Royal Rumble, Barts N. M., Mario Allstars für SNES, King of the Ring für GB und NES. Tel. 05234/2105

Tausche (dt.) SNES mit den Spielen: Zelda, M. Allstars, Parodius, Batman Returns, Super Probotector, F-Zero und Starwing gegen Neo Geo mit 1 Prügelspiel. Tel. 0394/6362

Suche Game Boy Wars und Super Bomberman für das Super-NES. Christoph Fennel, Goethestr. 116, 34119 Kassel

Verkaufe Probotector u. Super Ghouls'n Ghosts o. tausche gegen Super Tennis o. Jimmy Connors Tennis, beide Spiele zusammen für 100,–, Einzelkauf je 55,–. Tel. 0228/676535

Verkaufe und tausche Spiele für SNES. Suche Advanced Milit. Command für Mega Drive. Tel. 02828/2102

Verkaufe für Super-NES: Street Fighter 2 (50), SN Pro Pad (20), Scartkabel (10) und einige Lynx-Spiele. Alles originalverpackt und in Topzustand. Tel. 0651/31469

Suche für SNES Spiele dt. Alle Spiele mit Verpackung und Anleitung. Toni & Anja Marcone, Paul-Braetter-Str. 11, 51147 Köln

Tausche Batman Returns gegen Wing Commander. Ruft an: 030/7119474

Suche S-Nintendo (dt.), möglichst mit Marion Kart u. 2 Joypads. Tel. 07624/1743

SNES: Tiny Toons, Mystic Quest, S. Probot., Desert Strike DM 69,–, Final Fantasy 2, Soul Blazer DM 89,–, alle Spiele neuw. in Orig.-Verp. + Lösungen. Tel. 08152/70746, ab 18 h

Verkaufe Top-Spiele zu Toppreisen: Flashback, Wing Commander, Aladdin, Goof Troop, Asterix, Alien 3, Super Strike Eagle. Tel. 07158/64377, ab 18.30 Uhr, Alex verl.

Verk. SNES-Spiele: Super Castlevania IV (80 DM), Joe & Mac Caveman Ninja (75 DM), mit Anleitung, 100% in Ordnung. Tel. 04845/341

Verkaufe für SNES: Super Mario World 75,— und Hunt for Red October 75,–, beide dt., mit Anleitung u. Verpackung, völlig neuw. Tel. 030/ 6772717, Giese

Sind 2 u. 3 Mnt. alte Spielmodule, heißen Alien 3 u. Sim City; suchen neuen Besitzer für Tausch gg. Sp. Ghouls'n Ghost, Turtle in Time, Desert Strike od. Mortal Kombat. Tel. 04762/8367

Verkaufe SNES mit 5 Spielen und Aktion Replay Pro für den einmaligen Preis von nur 220 DM. Tel. 06074/99738

Verkaufe Tiny-Toon-Adventures für 80,– DM und Street Fighter 2 für 50,– DM. Tausche auch gegen Jurassic Park oder Plok. Anrufen unter Tel. 06682/1279

Verkaufe QJ Topfighter, orig. verp, noch unter Garantie, lim. Auflage, programmierbar, 90,–. Tel. 089/72401263

Suche: Mortal Kombat. Biete Royal Rumble, Super Soccer oder Tiny Toons. Gebe eventuell für Mortal K. noch Geld dazu. Tel.: 07633/ 160155

Verkaufe SNES dt. mit 2 Pads und Mario für 230 DM und Spiele zur Hälfte des NP. Tel. 089/ 9577927, nur von 18-20 Uhr

Verkaufe SNES-Spiele F-Zero 35,–, S. M. Allstars 50,–, Royal Rumble 60,– und für Mega Drive Aladdin 60,–. Tel. 02131/102083, nach Dirk fragen, Mo-Fr von 14-20 Uhr

Verk. S. Adv. Island T., Magical Quest, ST. Fighter II, P. o. Persia, Road Runner u. T. Toon. Tausche auch, nur Schweiz. Tel. 071/854175

Verk.: US-SNES + Clayfighter, Netzteil, RGB-Kabel, Stick, 2 Wochen alt! VB 360,–. Tel. 0941/ 997301

Verk. Super-NES (deutsch), 1 Pad, 3 Spiele (Mystic Quest, Magical Quest, F-Zero, alle dt.) u. echtes RGB-Kabel f. DM 280,–. 8 Wochen alt, neuw. Tel. 0471/88209

Mortal Kombat 80,–, Tiny Toons 60,–, Turtles in Time 40,–, Street Fighter II 50,–, Mario Allstars 60,–, Thomas, Tel. 02941/24326, nur ab 16 Uhr

Super-NES-Spiele zu verkaufen oder tauschen: Turtles in Time, Road Runner, Starfox, Mario Paint, Pilotwing, suche deutsche Beschreibung für ST II Turbo. Tel. 0345/5800499

Verk. SNES mit 2 Pads und 5 Topspiele, u.a.: SF II Turbo, Tiny Toons, Jimmy Connors, Bomberman, Castlevania, NP 880, VHB 600,–. Tel. 0331/861082 (nach Martin fragen)

Suche Mario Paint mit Mouse, biete 50,– DM. Tel. 0511/319373, ab 18.00 Uhr

Verkaufe Alien 3 20 DM, ohne alle Verpackung, ohne Anleitung 30 DM. Tel. 040/7384160

Verk. SNES-, GB- und Game Gear-Spiele, alle deutsch, zu günstigen Preisen. Ruft an: Tel. 07455/8177, ab 18.00 Uhr

Tausche, verk. SNES-Games! Habe Emp. Str. B., Mana, Actr. 2, J. Park, Shadowrun. Suche: Clayfighter, Megamanx, Soulblaster, NHL 94, Ogre Battle, Topfighter-Stick. Telefon 02522/ 4787

Verk. Turrican, Un Squadron, D. Strike, Battletank, Aleste und Contra III, alle us. Tel. 02856/ 2230, Michael (am WE)

Suche für Super-NES Shadowrun deutsch, Flashback. Tel. 08142/17369

Verk. für SNES Road Runner (80 DM) und Super Mario Allstars (70 DM). Andreas Weickmann, Nelkenweg 8, 97616 Bad Neustadt/Saale, Tel. 09771/2083

Verkaufe Joystick Proneo 1, programmierbar, sv 336 für 60 DM, ganz neu, 1 Monat alt, ungebraucht. Lutz Zschiegner, T. 03765/65747, Klinikhardtstr. 9, 08468 Reichenbach

Verkaufe für SNES: Streetfighter II, WWF, W. L. Basketball, R-Type. Suche für SNES: Aladdin, Zombies und Boxing Legends. Tel. 03445/ 702238 (Stefan)

Verkaufe o. tausche Module für Super-NES u. Mega Drive (meist Importspiele), supergünstige Angebote. Tel. 0641/67284

Verkaufe günstig ältere SNES-Games ab 40 DM. Event. Tausch möglich! Tel. 03931/415775, ab 19.00 Uhr, Ron

Tausche Starwing dt. gegen Another World. Tel. 0234/265266, Patrick

Verkaufe Top-Module: Game Boy ab 25 DM, SNES-Spiele für nur 50 DM. Achtung: 5 NES-Hits für insg. 70 DM, verhandle auch. Ältere Titel für 15 DM. Tel. 02234/77732 (nachmittags)

Verkaufe SNES-Spiele wie z.B. Zelda, Street Fighter II, Populous, F-Zero für 40-60 DM. Tel. 0771/4670, ab 14 Uhr, fragt nach Stefan oder Oliver

Mega-Hit Actraiser 2, Axelay, Prince of Persia, Final Fight 2, John Madden 94 zu verk. oder tauschen. Suche Joypadverläng.-Kabel f. Mega Drive. Tel. 07946/8242

Verkaufe/tausche ständig Spiele für SNES, Turbo Duo, GB. Tausche auch Spiele o. Konsolen gegen andere Konsolen. Tel. 0821/ 423640, nach Alex fragen

Verk. um 450 Schill.: Magical Quest, Star Wars, Tiny Toons, Axelay, Super Probotector, Mario, Action-Replay-Modul, Streetf. 2, SNES mit allen Spielen um 4500 Schill. Telefon 0043/2246/ 2349

Verkaufe Magical Quest 60,–, Cool Spot 80,–, zusammen 130,–. Tel. 02151/24291

Verkaufe für SNES Jurassic Park, King A. World, Alien 3, F-Zero für je 50 DM, 100% i.O. Tel. 03461/218383, Steffen

Verk. Super-NES (us), RGB + Adapter + 2 Joypads + 11 Spiele, Preis VHB. Für Neo Geo: Verk. Ghost Pilots, Robo Army, Burn Fight u. Blues Journey, Preis VHB. Tel. 0781/32824

Verk., tausche; habe: SF2, Turtles, Pilotwings, Aleste, Magical Qu. usw; suche: alles, spez. Lufia, F. Fantasy 2, Ostr. etc. Daniel, ab 20 Uhr, Tel. 0043/222/971669

Verk. für SN Tiny Toons dt. 90 DM und Super G. and Ghousts dt. 70 DM oder Tausch gegen Actraiser, Secret of Mana, Push over, Alien 3, A. Replay, King Arthurs W. Tel. 07552/4416

Verkaufe/tausche: Magical Quest, Starwing, Mortal Kombat, Super Mario World, Mario Allstars vs Dino City, Lemmings, Splot, WWF, Mechwarrior u.a. Tel. 06045/5578

Tausche Super Probotector dt. oder Starwing dt. gegen Streetfighter II Turbo dt. Tel. 02335/ 60341

Suche Sim City (dt.) und Tiny Toons (dt.), günstig. Schreibt Eure Angebote an Stefan Grimmeisen, Dr.-Engel-Str. 64, 73054 Eislingen

Verk. Desert Strike (us) 85, Populous (us) 75, Another World (us) 85, Lost Vikings (us) 95, Mechwarrior (us) 95, Streetfighter 2 (dt.) 60, Prince of Persia (dt.), Tel. 089/349345

Tausche, verkaufe SNES-Spiele: Magical Quest, F-Zero. Suche Lost Vikings, Act-Raiser, Populous, bitte nur dt. Ausführ. Tel. 06406/ 6734, ab 17.00 Uhr

Kaufe SNES-Spiele aller Art! Angebote an: Thomas Schmitt, Tel. 06431/3776

Stop! Ich verkaufe SNES mit 5 Top-Games (SF II, F-Zero, Mario World, Mario Kart, Starwing für einen Super-Power-Preis. Nähere Infos unter 05251/388246 (Thomas)

Verkaufe Star Wing dt. für 60 DM oder tausche Star Wing gegen NBA Jam dt. Verkaufe auch Streetfighter 2 für 40 DM. Tel. 08453/7608, Carsten Heering

Tausche WWF 1 und Streetfighter 2 gegen Final Fight 2, Castlevania IV oder Super Empire Strikes Back (bitte dt. Versionen). Tel. ab 17 Uhr 0345/644827

Hi! Verk./tausche Games für Super-NES, Mega Drive, PC-E, NES, Gameboy. Suche Splatterh. 3, Battletoads, Double D., Star Wars 2 usw. Tel. 04627/1618 (20-23 Uhr)

Suche Rock'n'Roll Racing, Mega Man X, Secret of Mana, Actraiser 2 und Royal Rumble. Tausche z.B. geg. Monopoly us und viele andere. Tel. 0791/51392

Tausche Jurassic Park gegen Super Bomberman oder Mario Kart. Simon Kremer, Tel. 06486/ 8658

Verkaufe SNES-Spiel Lemmings (neu), Preis 60,– bis 70,– DM oder tausche es gegen F1 Pole Position oder WWF Royal Rumble. Tel. 06421/45215 (Stefan)

Verkaufe SNES-Sp. Parodius, S. Probotector, Actraiser, Magical Quest, Turtles, Mario Allstars, Alien 3, Tiny Toons je 60,–, S.R.-Type, Axelay, F-Zero, Joe + Mac je 50,–. Tel. 089/ 696636

Verk. SNES, 50/60 Hz + Joypads, 6 Spiele, Zubehör u. USA-Adapter, NP ca. 1000,–, VHB 500,– (auch einzeln). Tel. 07126/231, mittags

Verkaufe: Alien 3 und Jimmy Connors pro Tennis Tour, zusammen für nur 140 DM, Mario Allstars und Zombies, zusammen für nur 125 DM (alles dt. Versionen). Tel. 05402/3138

Diverses

Neuer Club! Auch für das Ausland! Du möchtest Mitglied werden? Dann schreib an: Saidi Mwazola, Gartenstr. 19, 27404 Zeven. Information kommt schnell!

SNES-Joysticks Stealth 50,–; XE15FC 110,–; Gamemusic-CDs, Bare Knuckle 2, Y's Piano Collection; Final Fantasy 4 + 5 Piano Coll. + Buch; je CD gegen Höchstgebot; Sammelobjekt. Tel. 0911/416119

Verkaufe (SNES in Deutsch) Super Scope 6 90 DM, World Leage Bask. 70 DM. Suche: Super Mario Kart, Jimmy Connors J., Super Bomber Man, Tecno Baskgt. Tel. 06081/56570

Suche alles über die Krieg der Sterne-Trilogie. Uwe Ubber, Remscheider Str. 34, 51103 Köln

Tausche Neo-Geo-Spiel Art of Fighting mit Anleitung und Verpackung gg. Mutation N. und Burning F. oder Robo Army. Tel. 0202/4698452

Verk. Neo Geo + 8 Spiele (Viewp., Samurais, Fat. Fury 2 usw.) + 2 Boards + Mem.-Card für VHB 1999,–, Lynx + 8 Spiele für 180,–, Turbo Duo + 2 Topsp. für 999,–. Tel. 089/4701827

Verk. W. of Illusion 55,–, Sonic 50,–, Mega Games 50,–, Super Mario W. 60,–, Parodius 70,–; oder tausche gegen Zelda Sim City etc. Tel. 030/5427970, ab 15 h

Suche: PC-Engine Core Grafx oder älteres CD, Laufwerk + Colorbooster. Suche Neo Geo, Spiele, z.B. Ninja Commando, Eight Man, Cyber Lip., Sengoku I u. II, Ninja Combat. Tel. 08431/ 41991 od. 2564

Tausche Magical Quest, Starwing, Wings II, Roadrunner, Super Air Driver für SNES und Wolfchild, Afterburner III, Thunderhawk, Sonic-CD. Tel. 08253/1028

Verkaufe NES-Superset und viele Spiele, auch für SNES. Liste anfordern oder anrufen: Markus Berner, Geigenbaustr. 25, 97074 Würzburg, Tel. 0931/71856, Markus

Suche Neo Geo (jap.), 60 Hertz, mit 2 Joypads für 300,– DM (dringend). Verk. SNES (us) mit 2 Spielen und Adapter für 300,– DM, 2 Wochen alt. Tel. 089/3138334, fragt nach Dieter

Anime (Manga)-Fan sucht Kontakt zu anderen Lebewesen (besitze MD, SNES, PC-Engine, suche alte Kultspiele: Valis!) Sebastian Ebner, Bergerstr. 36, 94469 Deggendorf

Kaufe/verk./tau. Spiele + Kons. für SNes, Mega D., CD-III, Neo Geo, 3DO, Jaguar, NES, Sega M., Game G., Game Boy, US-NES, Lynx, PC-E. Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr

Verk. Turbo Duo mit 7 Spielen 420 DM; Mega Drive mit 10 Spielen 450 DM; Magican Lord und Sengoku 2 für Neo Geo 200 DM. Tel. 07930/2005

Verkaufe Game Boy mit Tetris und Mario Land, 2 Game Light und 4 Akkus, neu: Verkaufe, tausche u. kaufe NES-Spiele, suche vor allem Mega Man 1. Tel. 07429/786

Lemmings, Bubsy, Tiny Toon (MD), Street Fighter, Another World (SN) je 70-80 DM. Sascha Kremers, Tel. 02405/41782, 52146 Würselen

Dringend! Suche jap. Neo Geo (nur die Konsole) im Tausch gegen mein 100%iges amerik. Neo Geo + Baseball 2020 und 200 DM. Tel. 06291/1653, abends, Tarek

Neuere Spiele kaufen wir auch mehrfach für MB, SM, GB. Einzelspiele oder ganze Sammlungen auch für GG, NES u. Master. Import, Händler, Zocker. Tel. 0641/84874

Verk., kaufe o. tausche: SNES, MD, PC-Enginespiele wie z.B. Mortal Kombat usw. Tausche PC-Engine RGB + 11 Spiele (Raritäten dabei) gegen MD-CD + 1-2 Spiele. Tel. 07152/902375

Suche MAK und/oder Platinen zu einem guten Preis! Angebote bitte schriftlich (mit Tel.-Nr.) an: Matthias Kunz, Schottenerstr. 10, 60435 Frankfurt

Tausche SNES-Soft. (SMC, Pro.F., UFO), auch Module. Write to: Pf 301008, 18111 Warnemünde

Verkaufe Spiele für Neo Geo: Fatal Fury, VB 180,–, Robo Army, VB 180,–, beide zusammen VB 320,–. Tel. 04931/8666

Verkaufe aus meiner Spiele-Sammlung (SNES + MD) z. Teil topaktuelle Module. Fragt nach unter Tel. 0641/791740

Verkaufe meine Spielesammlungen! Ich verkaufe 2 NES-Games für je 35 DM, 3 SNES-Games für je nur 60 DM und 12 G.-Boy-Games für je 20 DM. Tel. 02241/331283, Jojo

Verkaufe, tausche Neo Geo mit 2 Sticks + Fatal Fury 2 + World Heroes 2 (mit Kabel) für 1000,– oder tausche gegen 3DO (PAL). Verkaufe Amiga CD32 mit 4 Sp. für 700,–. Tel. 0251/2302102, ab 19.00

Stop! Verkaufe NES Super-Set und Topspiele, tausche auch gegen SNES, anrufen lohnt sich. Tel. 05271/2410, fragt nach Markus (ab 15 Uhr), billig!

Panasonic 3DO mit 1 Spiel 1150,–, 3 Spiele für je 95,– zu verk. Tel. 0431/712364

Verk. Video Games 1/91-1/94 gegen Gebot, auch einzeln. Außerdem Super-Nintendo-Spiele zum halben Neupreis. Anrufen unter 08142/45592, nach Claus fragen

Verkaufe Video Games 3/93-2/94 á 4 DM, Gamers 2, 4, 5/92, 1-6/93, 1, 2/94 á 5 DM, suche Mega Fun 6/93. Andreas Strohmeier, Tel. 07724/2028

Verk. NeoGeo + 8 Spiele (Magician Lord, Raguy, Burning Fight, Robo Army, Fatal Fury 1 + 2, World Heroes 2, Art of Fighting), 2 Sticks + M.-Card f. 1999,–; Action Replay für SNES 60,–. Tel. 06872/4497

Verk. für MD: Flashback 70,–, Cool Spot 60,– und Klax 40,–. Verk. für SNES: J. Connors Tennis 70,– und Super Soccer 50,–. Tel. 07141/57110

Suche Erstausgabe der Video Games. Jan Krakau, Tel. 02365/62338

Stop! Suche Video Games, alle Ausgaben von '91 und '92, zahle gut! Telefon 0481/74334. Verkaufe auch NES mit SMB 1 + 3 und Mega Man 3

Verkaufe und tausche 3DO- und Jaguar-Spiele. Tel. 089/3171688, Uli

Manga-Videos günstig abzugeben. Löse außerdem meine Engine-Sammlung auf. Auch CDs vorhanden. Tel. 02872/8411, täglich ab 18.30, Thorsten

Verk. Adams Fam. 2 (us), Mickey Mouse (us), Turtles 4 (dt.), Tiny Toons (us), Tecmo NBA für je 50,–, zus. 200,– und S. Scope 65,–, tausche auch. Tel. 089/603326, Florian

Suche alles für GB/SNES/Atari VCS 2600. Tel. 02252/81681, ab 17.00 Uhr

Verk. Neo Geo, 50 Hz, RGB/SVHS/PAL, 1 Joyboard, Netzteil, Kabel + Art of Fighting f. DM 500,–, 2 Mon. alt, neuw. SNES: Star Wars, M. Allstar je 50,–. Tel. 0471/88209

Playclub – Der Computer- und Videospiele-Club. Fordert unsere Serviceleistungen gegen 1 DM Rückporto an! Playclub, Heinr.-Specht-Weg 6, 25421 Pinneberg

Innovation! Joystick Innovation Super Power VB001. Weihnachtsfehlgriff, NP 149,–, wie neu, da kaum gespielt, DM 100,–. Tel. 06142/34788

Kaufe, tausche Spiele für Neo Geo, SNES, MD. Kaufe PC-Engine + Spiele. A. Auer, Jaufen 7, I-39038 Innichen. Suche auch MAK-Konsole + Spiele

Löse meine Manga-Video-Sammlung auf. Abgabe zu Tiefstpreisen. Tel. 02872/8411, abends ab 18.30 Uhr

Suche Club-Nintendo-Hefte, Jahrgang 1 1989, alle Hefte 1990 bis Ausgabe 4 und Video Games, Ausg. 6/92, Preis nach VB. Tel. 0871/26883, ab 17.00 Uhr zu erreichen

Verkaufe PC-Engine-Games Sokoban 50 DM, I. Bout Wrestling 3 50 DM, Bonze Adv. 75 DM, PC Kid 3 90 DM (fast neu), Barunba, Download, Cybercr., Darius je 20 DM etc. Tel. 05225/2490

Ab 17.30 h: Verk., tausche ältere und neueste SNES- und Mega-Drive-Spiele wie Clayfighter, Allstars, Mr. Nutz/Gunstar Heroes usw., suche nur neue Spiele. Tel. 09193/1620

Suche günstig Mega-CD I us. 60 Hz + Spiele, Atari Jaguar + Spiele, SNES us. 60 Hz, suche auch neueste SNES-Spiele zum tauschen. Verkaufe NES + ca. 20 Spiele, auch einzeln. Tel. 09193/1620, ab 17 h

Verkaufe Game Boy mit 13 Spielen und Zubehör für 300 DM. Tausche: Aladdin, Batman Returns gegen SF II Turbo. Mark Real, Zeppelinstr. 19, 53177 Bonn

Sonstiges

Suche Neo Geo AC-Adapter (nur Palversion), Netzteil. Zahle gut! Person sollte nicht weit von Frankfurt wohnen. Tel. 069/888813, Di. und Do. ab 16 Uhr anrufen

Verkaufe World Heroes I u. II für Neo Geo, suche Neo-Geo-Konsole. Tel. 04502/72050

Suche Turbo-Expreß Handheld, möglichst mit Spielen, Preis VS. Tel. 030/80311915, nach Robert fragen

Suche Last Resort für Neo Geo. Tel. 089/8641212

Tausche, kaufe, verkaufe Module und CDs für Neo Geo und Turbo Duo. Habe Samurai Shodown, Sidekicks, Lords of Thunder... Ruft an unter 0781/58704 (14-19 h)

Neo Geo: Verkaufe Spiele 3 Court Bout (Neupreis 389,–) für 240,–, Nam 1975 (Neupreis 199,–) für 140,– oder tausche. Tel. 06061/72610, Toptas Hasan

Neo Geo RGB + Joyboard (530), Art of Fighting (250), Robo Army (190), Trash Rally (180), zusammen nur 1100 DM, alles 1a-Zustand. Tel. 0621/6297430, Thomas verlangen

Suche Turbo Duo mit Sp., tausche gegen Game Boy mit 39 Sp., tausche SNES-Sp.: Starwing, Mystical Ninja, S. M. Allstars, W. L. Basketball. Tel. 0821/423640

Verk. Neo Geo mit 2 Boards, Memory Card und 12 Spielen für 2700 DM VB. Tel. 06136/46360 (ab 18 Uhr)

Verk. Neo Geo (RGB), 8 Mon., 2 Joypads, Memory-Card + 16 Sp., u.a. ViewPoint, Samurai Shodown, Art o. Fighting, Fatal Fury 2, Sengoku 1 + 2, Supersidekick, Roboarmy. Tel. 04931/5673

PC-Engine: 26 Cards ab 20,– zu verkaufen. Devil Crash, Splatterhouse, Jackie Chan, Gunhed, SF 2 usw. Liste von C. Wagner, Gr. Freiheit 92, 22767 Hamburg

Tausche/verk. MD: Cool Spot, Ecco, SNES-PAL, Actraiser, Lost Vik., Castlev. IV, Aladdin. Auch GB + GG, z.B. Shinobi, J. Park, P. of Pers. Tel. 09971/5221, bitte nur bis 19.00 anrufen

TV-Automaten + Platinen + Neo Geo An- u. Verkauf. Magicom-CD-ROM + Zubehör. Tel. 02872/7369, Mit. abends, sonst Anrufbeantworter. Suche defekte Konsolen

Verkaufe MAK mit Joyboard, Vendetta, Aliens und Three Wonders. Verkaufe auch Neo Geo mit Joyboard, Memory Card und 5 Spielen für 1250 DM. Tel. 07242/1403

Verkaufe SNES + Mario Allstars + F-Zero 240 DM + Porto. Tel. 0371/229848, verl. Ronny, ab 19 Uhr

Manga Videos günstig abzugeben. Löse außerdem meine Turbo Duo- und Neo-Geo-Sammlung auf. Tel. 02872/8411. Freitags und samstags ab 12.00 Uhr, Thorsten

Verkaufe: Barcode Battler + Zubehör + Batterien 60,– DM VB; Super-Nes-Spiele ab 60,– DM, z.B. Mario Allstars. Tel. 02331/630472, Mo-Fr 15-20 Uhr

PC-Engine-Sammlerstücke: Liquid Kids, Hudson Vol 32, 1943, Puzznic, Coryoon, Motoroader 2, Kato + Ken...nach Gebot. Suche 4fach-Scart-Umschalter. Tel. 05205/70452

Verk. SNES (60 Hz, us) + 2 Pads (Dauerf.) mit Streetf. T. und Tourementfighters. Suche (us/jap.): 3DO/Jaguar/Mega-CD/Neo Geo (jap.) und MAK. Anruf lohnt sich! Tel. 089/3138334, nach Dieter fragen. Nur RGB, kein PAL

Verk. SNES (us, 60 Hz) + 1 Spezialp. + Adapt. + 2 Spiele (Streetf. T. + Turmentfighters. Suche Neo Geo + 2 Sticks für 400 DM (60 Hz), auch 3DO/Jaguar ges. Tel. 089/3138334

Neo Geo - Verkaufe Samurai, Showdown für 299,–, Vers. inkl., bzw tausche mit Preisausgleich (suche: ADF, Sengoku II, 3 Count Bout, Baseball II). Tel. 0241/ 61385

Verkaufe Altered Beast (MD) 15 DM und R-Type (GB) 20 DM. D. Dominik, Im Winkel 1, 06686 Starsiedel

Neo Geo + 2 Pads + Samurai Showdown + Trash-Ralley + Nam-1975 + Soccer Brawl, 1300,– VB. Thomas, Tel. 02941/24326, ab 16 Uhr

Tausche Art of Fighting (Neo Geo) gegen Fatal Fury Special oder World Heroes II. Tel. 069/332937, Eser

Verk. Neo Geo 2, Boards, Mem.-Card, 8 Spiele (S. Showdown, Fatal F. 2, ViewPoint usw.) 1950,–, auch einzeln! Verk. Turbo Duo + 30 Sp. (Image F. 2, S.-Raiden usw.) 1150,–. Tel. 089/4701827

Suche Neo-Geo-Spiele, neue und ältere Titel. Tausche u. verk. auch, nur wenn 100% ok. Suche noch für PC-Engine CD-ROM + Interface (Weiß!) oder Core Grafix. Tel. 08431/41991 od. 2564

Suche SNES-Konsole bis 100,–, Spiele bis 50,–, Mega-Drive-Konsole bis 90,–, Spiele bis 40,–, Game-Boy-Spiele bis 20,–. 24 h erreichbar unter 02268/3691, Anrufbeantw.

Verkaufe: Das Schwarze Auge als Brett-Fantasy-Rollenspiel, Basis-Spiel + Die Magie des DSA + Elfenwald für VB 70,– DM oder tausche gg. SNES-Spiel. Tel. 02626/6024

Suche Neo Geo mit Joyboard, bitte günstig. Tel. 07265/8660, nur dt.

Manga-Videos günstig abzugeben. Tel. 02872/8411, abends ab 18.30 Uhr

Tausche Spiele für Neo Geo, Super-NES, Mega Drive + CD, Turbo Duo und Game Gear. Suche für Neo Geo Samurai Sh., Art of Fi.2, Miracle Adv., Sengoku 2, Top Hunter u.a. Tel. 05205/70452

Tausche SNES mit 6 Spielen und MD mit 5 Sp. gegen Neo Geo mit 1 Spiel. Ruft an zwischen 19 Uhr und 20 Uhr bei: 08654/1508, fragt nach Oliver

Tausche Mega Drive mit vier Spielen (Strider, Shadowdancer, Mega Games I und Sonic gegen 2 bis 3 SNES-Spiele (us). Tausche auch SNES-Spiele. Tel. 02522/5749

Verk. Turbo Duo inkl. Japan-Ad. 5 Pl. Ad. 3 Pads u. 28 Games, z.B. Castlevania X, Star Parodger, Devill Crush, Bomberman 93 usw., alles 100% ok, wie neu, FP 1100,–. Tel. 08022/85142

Verkaufe Neo Geo mit Memory Card, 2 Boards und 3 Spiele für 800 DM, 100% ok, 4 Monate alt. Anfrage an Steffen Nehlert, Lessingstr 5, 96476 Rodach, Tel. 09564/3258

Verk. Game-Gear-Sp. Alien 3, Simpsons, jew. DM 30, Dragon Crystal, Out Run, G-Loc, jew. DM 20, MS-Adapter DM 30, Golden Axe Warrior DM 40. Tel. 040/6929531, auch Tausch (MD, SNES, GG)

Tausche SNES + 1 Controlpad + 11 Spiele gegen ein Neo Geo (PAL inkl. Schalter 50/60 Hz) + 2 Joyboards + Samurai Showdown. Tel. 09261/94627

Verk. oder tausche Neo-Geo-Spiele. Habe z.B. League Bowling, Last Resort usw. Suche Goast Pilots, Ninja Combat, Nam 1975. Tel. 0043/05574/310115, ab 12.00 Uhr

Verk. Neo Geo jap. mit Scart, 1 Joyboard u. Memory-Card-Netzteil, komplett mit 5 Games (Magician Lord, S-Spy, Burning Fight, Blue Journey, Cyber Lip). Tel. 0043/05574/326055

Playclub – Der Computer- und Videospiele-Club. Fordert unsere Serviceleistungen gegen 1 DM Rückporto an! Playclub, Heinr.-Specht-Weg 6, 25421 Pinneberg

Verk. Turbo Duo + 5-Player-Adapter + 2 Joypads + RGB-Kabel + Netzteil + 30 Games, z.B. Castlevania, Martrial Champ., Mr. Helius usw., viele Sammlerstücke. Tel. 07161/37511 (Markus), von 14-21 Uhr

Wer tauscht seinen Turbo Duo gegen 7 SNES-Spiele? F. Fantasie II, Evolution, Jurassic Park, Sup. Turrican, Cybernator. Su. Ninja Boy u. Mario Kart. Tel. 03994/631143

Suche gebrauchten Mega-CD II. Ruft doch mal an. Tel. 05437/12340225, Fax 05437/1590, fragt nach *Joachim*

Kaufe, tausche, verk. SNES, GG, MD-Module + CDs. SNES: Rock'n'Roll Racing, Mystical Ninja 2... Suche ständig aktuelle us + jp. Mod. + CDs. Tel. 07195/75692, bis 22 h

Kaufe, tausche Platinen. Suche: Shinobi + Shadowdancer + Alien + Pow u.a. Tom Denk, Stötting 22, A-4961 Mühlheim, Austria, Tel. 0043/7723/2375 (Thomas)

Verk. Mortal Kombat 85,– VHP oder tausche gegen Aladdin oder Jungle Strike. Verk. Team USA Basketb. 65,– VHP oder tausche gegen Sonic 2. Tel. 07556/331, ab 18.00 Uhr

Verkaufe Nintendo-Club-Hefte von 1992/2 bis 1993/6, Stück für 1,70 DM. Rieper, Alte Landstr. 7, 24354 Basdorf

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

COMICS MODUL

© 1994

Folge 9, was bisher geschah: Viel zuviel um es in diesem kleinen Kasten noch unterzubringen. Auf jeden Fall haben Alex, Bruno und die Turkeys jetzt das Ziel ihrer Reise erreicht, und stehen kurz vor der Antwort auf die Frage, wie sie aus MODUL, dem Land im Videospiel wieder herauskommen können. In dieser Folge geht es also, wie man so sagen könnte, um die WURST. . .

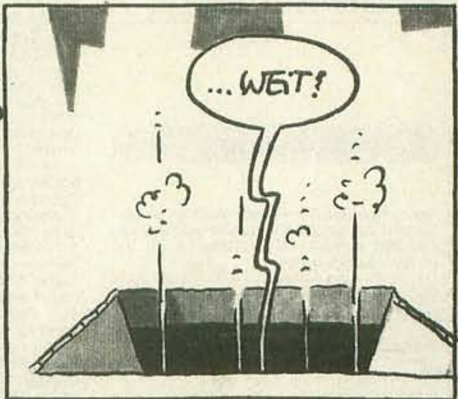












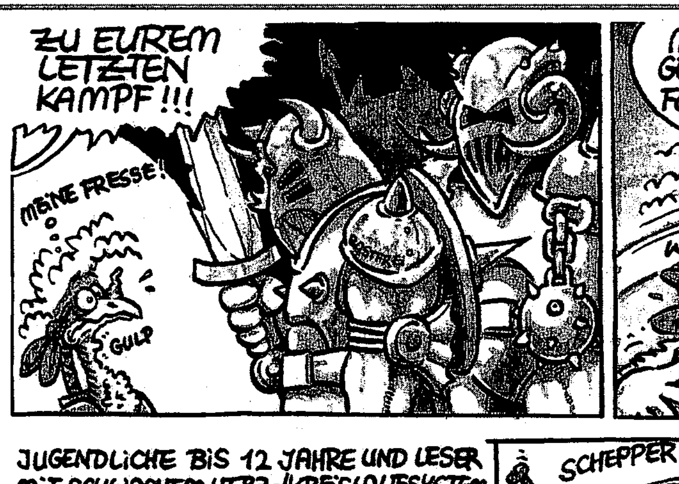






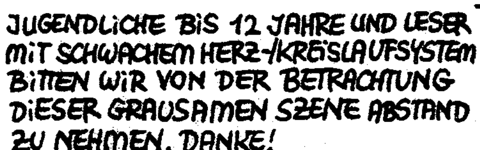




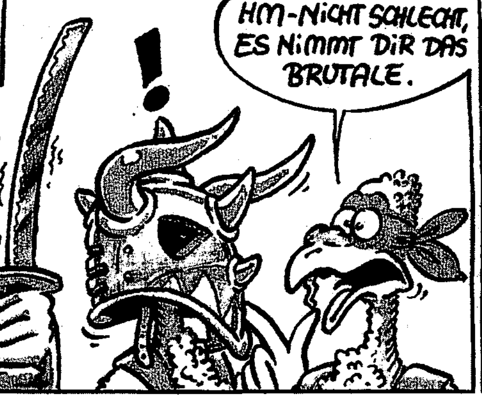




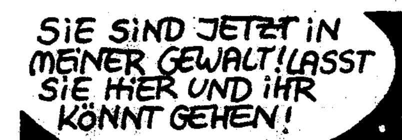




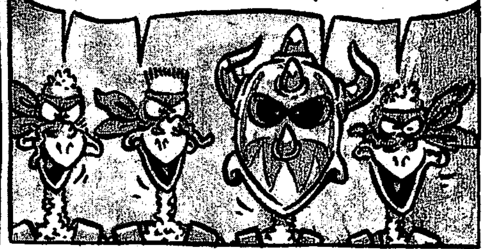




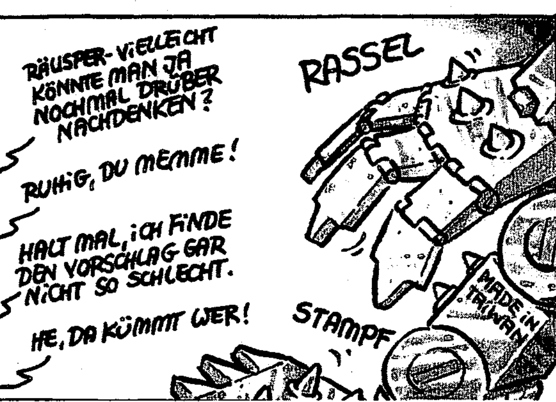












Erschöpft von dieser erneuten Höchstleistung senkt der Zeichner die Feder. Was für ein Abenteuer, was für eine Dramatik. Und was haben wir nun aus dieser Folge wieder für's Leben gelernt? Daß auch eine wasserstoff-gebleichte saure Föhn-Stütz-Welle die Frisur nicht gegen alle Umwelteinflüsse schützen kann! Und daß man im Falle eines Sturzes gut daran tut, auf einem gut gemästeten Truthahn zu landen. Seid also gespannt auf die nächste Folge, in der wir erneut versuchen werden, unserem pädagogischen Auftrag zu entsprechen.

ALLE WERTUNGEN S

Wo war der Test von PGA Tour Golf? Wie hoch war die Gesamtwertung von Castlevania? Welche NES-Module kassierten die höchsten Punktzahlen? Diese und viele andere drängende Fragen beantwortet unsere Übersicht, in der Ihr alle Spielewertungen früherer *VIDEO-GAMES*-Ausgaben findet.

GAME GEAR

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
58	4 in 1	Sega	2/92
39	Aerial Assault	Sega	9/92
63	Alien 3	Arena	3/93
67	Alien Syndrome	Sims	6/92
71	Asterix, Secret Missions	Sega	2/94
77	Ax Battler	Sega	1/92
64	Bart vs The World	Flying Edge	2/94
57	Batman Returns	Sega	2/93
70	Battletoads	Tradewest	6/93
65	Berlin Wall	Kaneco	2/92
67	Buster Ball	Riverhill	7/92
61	Chuck Rock	Virgin	12/92
39	Cosmic Spacehead	Codemasters	3/94
48	Crash Dummies	Flying Edge	8/93
77	Crystal Warriors	Sega	7/92
71	Defenders of Oasis	Sega	3/93
60	Desert Speed Trap	Sega	2/94
65	Devilish	Sage's Creation	10/92
59	Double Dragon	Virgin	11/93
53	Dragon Crystal	Sega	3/91
79	Dschungelbuch	Virgin	1/94
70	Ecco	Sega	1/94
52	G-Loc	Sega	4/91
61	GG League Baseball	Sega	9/93
59	G. Foreman's K.O.-Boxing	Flying Edge	8/92
75	Galaga '91	Namcot	1/92
80	**GG-Aleste**	**Compile**	**2/92**
70	Global Gladiators	Virgin	8/93
40	Hook	Sony	1/94
42	Indy 3	U.S. Gold	2/93
58	Jurassic Park	Sega	10/93
70	Kick & Rush	Sims	9/93
83	**Klax**	**Tengen**	**2/93**
65	Krusty's Funhouse	Flying Edge	6/93
72	Lemmings	Sega	12/92
80	**Lucky Dime Capers**	**Sega**	**1/92**
61	Marble Madness	Domark	8/92
47	Master of Darkness	Sega	5/93
84	**Mickey Mouse 2**	**Sega**	**6/93**
78	Micro Machines	Codemasters	2/94
75	Mortal Kombat	Flying Edge	11/93
67	Ninja Gaiden	Sega	1/92
72	Olympic Gold	US Gold	10/92
70	Ottifants	Sega	2/94
37	Out Run Europa	U.S.Gold	12/92
41	Paperboy	Tengen	11/92
83	**PGA Tour Golf**	**Tengen**	**3/94**
73	Popils	Tengen	4/91
64	Prince of Persia	Domark	2/93
72	Pusho Pusho	Sega	9/93
48	Put and Putter	Sega	4/91
85	**Shinobi 2**	**Sega**	**2/93**
78	Sonic 2	Sega	2/93
81	**Sonic the Hedgehog**	**Sega**	**1/92**
63	Space Harrier	Sega	6/92
43	Spiderman	Flying Edge	9/92
61	Spiderman vs Sinister Six	Flying Edge	6/93
61	Star Wars	Lucasfilm Games	12/93
70	Steel Cage Challenge	Flying Edge	7/93
81	**Streets Of Rage**	**Sega**	**12/92**
83	**Streets Of Rage 2**	**Sega**	**11/93**
20	Strider Returns	U.S. Gold	3/94
55	Super Kick Off	U.S. Gold	9/92
8	Superman	Virgin	8/93
69	Super Monaco GP 2	Sega	12/92
69	Super Monaco Grand Prix	Sega	3/91
59	Super Off Road	Virgin	11/92
34	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
65	Super Space Invaders	Domark	1/93
17	Surf Ninjas	Sega	11/93
42	Tale Spin	Sega	8/93
61	Taz-Mania	Sega	1/93
65	Terminator	Virgin	10/92
81	**The Chessmaster**	**Sega**	**6/92**
84	**The Game Gear Shinobi**	**Sega**	**3/91**
68	Tom & Jerry	Turner Ent.	7/93
69	World Class Soccer	Tengen	12/93
65	Wimbledon	Sega	12/92
65	Winter Olympics	U.S. Gold	2/94
57	Wolfchild	Virgin	12/93
83	**Wonderboy: Dragon's Trap**	**Sega**	**11/92**
81	**World Class Leaderboard**	**U.S. Gold**	**1/92**

GAME BOY

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
37	4 in 1 Fun Pak	Interplay	12/92
83	**A-Mazing Tater**	**Atlus**	**2/92**
13	Ace Striker	J.League	2/93
56	Addams Family	Ocean	2/92
71	Adventure Island 2	Hudson	1/94
65	Alfred Chicken	Mindscape	8/93
48	Alien 3	Acclaim	3/93
35	Aliens vs Predators	Activisioin	12/93
58	Altered Space	Sony	9/92
64	Amazing Penguin	Natsume	12/92
53	Amazing Spiderman	Ljn/Nintendo	1/91
67	Asterix	Infogrames	7/93
68	Asteroids	Accolade	2/92
67	Avenging Spirit	Jaleco	4/93
71	Aventure Island	Hudson	2/92
71	Baby T-Rex	Beam Software	9/93
75	Bad'n Rad	Konami	2/91
55	Balloon Kid	Nintendo	1/91
61	Bart vs Juggernauts	Acclaim	11/92
70	Bases Loaded	Jaleco	2/91
80	**Batman**	**Sunsoft**	**2/91**
75	Batman 2	Sunsoft	7/92
82	**Batman: Animated Series**	**Konami**	**12/93**
69	Battle Of Olympus	Imagineer	12/93
57	Battleship	Mindscape	7/93
59	Battletoads	Tradewest	1/92
76	BC Kid	Hudson	3/93
37	Beetlejuice	Ljn	6/92
65	Best Of The Best	Loriciels	7/93
80	**Bill & Ted**	**Acclaim**	**1/92**
58	Bingo	FCI	10/93
73	Bionic Commando	Capcom	3/93
61	Blades of Steel	Palcom	4/91

IND SCHON DA

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
68	Blaster Master Boy	Sunsoft	6/92
65	Blues Brothers	Titus	10/92
60	Bomb Jack	Infogrames	12/92
80	Bomber Boy	Hudson/Nintendo	1/91
80	Boulder Dash	Nintendo	10/92
80	Boxxle	FCI	1/92
80	Boxxle 2	FCI	9/92
54	Brain Bender	Electrobrain	2/92
68	Bubble Bobble	Taito	2/91
79	Bubble Bobble 2	Taito	11/93
67	Bubble Ghost	FCI	6/92
69	Bugs Bunny	Kemco	2/92
64	Burai Fighter	Taito/Nintendo	2/91
58	Burgertime de Luxe	Dataeast	4/91
37	Caesars Palace	Arcadia	6/92
73	Castelian	Triffix	3/91
35	Castle Quest	Hudson	2/94
81	Castlevania	Konami	2/91
81	Castlevania 2	Konami	9/92
81	Cavenoire	Konami	2/93
39	Centipede	Accolade	12/92
44	Chase H.Q.	Taito	1/91
81	Chessmaster	Hi-Tech/Nintendo	1/91
78	Choplifter 2	JVC	4/91
38	Cool World	Ocean	8/93
48	Crash Dummies	Acclaim	4/93
73	Darkwing Duck	Capcom	2/94
59	Dexterity	SNK	2/91
61	Dig Dug	Namcot	12/92
72	Double Dragon 2	Acclaim	4/91
53	Double Dragon 3	Acclaim	11/92
53	Dracula	Sony	3/94
26	Dragon's Lair	Imagesoft	6/92
43	Dr. Franken	Elite	10/92
42	Dr. Franken 2	Elite	9/93
83	Dr. Mario	Nintendo	2/91
77	Dropzone	Mindscape	9/93
74	Duck Tales 2	Capcom	2/94
44	Elevator Action	Taito	2/92
37	Empire Strikes Back	Capcom	5/93
72	F1 Race	Nintendo	2/91
63	F-15 Strike Eagle 2	Microprose	1/93
76	Faceball 2000	Bullet Proof	2/92
46	Felix, The Cat	Hudson	1/94
72	Ferrari Grand Prix	Acclaim	10/92
61	Fighting Simulator	Culture Brain	7/92
80	Final Fantasy Adventure	Square	1/92
77	Final Fantasy Legend	Square	1/91
79	Final Fantasy Legend 2	Square	1/92
63	Final Fantasy Legend 3	Square	11/93
60	Flintstones	Taito	2/93
58	Flipull	Taito	2/91
67	Fortified Zone	Jaleco	3/91
68	Fortified Zone 2	Jaleco	7/92
68	Fortress of Fear	Acclaim/Nintendo	1/91
55	G. Foreman's K.O.-Boxing	Acclaim	10/92
83	Game Boy Wars	NCS	3/91
80	Gargoyle's Quest	Capcom/Nintendo	1/91
51	Gauntlet 2	Mindscape	4/91
64	Gearworks	Sony	2/94
65	Ghostbusters 2	Activision	4/91
83	Goal	Jaleco	10/93
71	Great Greed	Namcot	1/94
68	Gremlins 2	Sunsoft	2/91
81	Hammerin' Harry	Irem	11/93
68	Harmony	Accolade	2/91
72	Hit the Ice	Taito	2/93
56	Home Alone	THQ	6/92
63	Home Alone 2	THQ	4/93
59	Hook	Ocean	2/92
49	Hudson Hawk	Sony	9/92
79	Humans	Gametek	1/93
64	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
49	Indiana Jones	Lucasfilm Games	12/93
68	Jack Nicklaus Golf	Tradewest	11/92
70	Jimmy Connors Tennis	Ubi Soft	10/93
69	Joe & Mac	Data East	7/93
40	Jordan vs. Bird	Electronic Arts	10/92
65	Jurassic Park	Ocean	10/93
24	Kick Off	Imagineer	7/92
78	Kid Dracula	Konami	6/93
70	Kid Icarus	Nintendo	1/92
68	King Of The Ring	Ljn	12/93
64	Killer Tomatoes	THQ	2/92
30	King of the Zoo	Nexoft/Nintendo	1/91
70	Kirby's Dreamland	Nintendo	11/92
65	Krusty's Funhouse	Acclaim	6/93
52	Kung-Fu Master	Irem	2/91
85	Kwirk	Acclaim/Nintendo	1/91
69	Lamborghini	Titus	10/93
66	Lawnmower Man	Sales Curve	1/94
80	Lemmings	Sunsoft	2/93
16	Lethal Weapon	Ocean	6/93
53	Lingo	PCSL	11/93
90	Link's Awakening	Nintendo	11/93
38	Little Mermaid	Capcom	6/93
80	Looney Tunes	Sunsoft	2/93
69	Loopz	Mindscape	4/91
70	Magnetic Soccer	Nintendo	12/92
58	Marble Madness	Mindscape	4/91
58	Maru's Mission	Jaleco	3/91
61	Max	Infogrames	3/93
77	Mega Man 2	Capcom	2/92
76	Mega Man 3	Capcom	6/93
72	Megalit	Takara	6/93
72	Metroid 2	Nintendo	1/92
78	Mickey Mouse	Kemco	10/92
73	Milon's Secret Castle	Hudson	7/93
69	Miner 2049er	Mindscape	2/94
68	Mini-Putt	A Wave	3/91
53	Missle Command	Accolade	6/92
80	Monopoly	Parker	2/92
46	Mortal Kombat	Acclaim	11/93
73	Motocross Maniacs	Konami	1/91
18	Mousetrap Hotel	Electro Brain	2/93
66	Mr. Dol	Ocean	12/92
80	Mystic Quest	Nintendo	9/93
73	Nail'n Scale	Dataeast	7/92
69	Navy Seals	Ocean	4/91
55	NBA Allstar Challenge	Ljn	2/91
64	NBA Allstar Challenge 2	Ljn	7/93
83	Nemesis	Konami	3/91
79	Nemesis 2	Konami	9/92
69	Nigel Mansells World Championship	Gremlin	12/93
57	Ninja Boy	Culture Brain	10/92
62	Ninja Shadow	Tecmo	1/92
33	On The Tiles	Elite	11/93
45	Out To Lunch	Mindscape	2/94
46	Othello	Tsukuda	10/92
72	Pang	Hudson	1/94
33	Paperboy	Mindscape	1/91
39	Paperboy 2	Mindscape	7/92
75	Parasol Stars	Ocean	1/93
87	Parodius	Konami	6/92
59	Pinball Dreams	Gametek	12/93
66	Pop Up	Infogrames	6/92
77	Popeye 2	Sigma	2/93
64	Populous	Bullfrog	8/93
49	Power Racer	Tecmo	3/91
68	Prince of Persia	Virgin/Mindscape	2/92
69	Princess Blobette	Absolute	3/91
81	Probotector	Konami	4/91
82	Puzznic	Taito	1/91
80	Pyramids of Ra	Matchbox	6/93
64	Q*Bert	Jaleco	2/92
55	Qix	Nintendo	1/91
82	Quarth	Konami	3/91
62	Rampart	Jaleco	2/93
40	Ray Thunder	Nichibutsu	8/92
71	Revenge of Gator	HAL/Nintendo	1/91
38	Robin Hood	Mindscape	6/93
52	Robocop	Ocean/Epic	2/91
75	Rockman World	Capcom	4/91
29	Rocky & Bullwinkle	THQ	1/93
67	Rodland	The Sales Curve	7/93
33	Roger Rabbit	Capcom	1/92
67	Rolan's Curse 2	American Sammy	1/93
81	R-Type	Irem	2/91

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
72	R-Type 2	Irem	7/93
83	**Sagaia**	**Taito**	**2/92**
60	Shi Kin Yo	Toei	8/92
60	Side Pocket	Dataeast	2/91
69	Sneaky Snakes	Tradewest	2/93
49	Snoopy's Magic Show	Kemco	6/92
31	Soccer Mania	Sony	9/92
61	Soldam	Jaleco	9/93
83	**Solomon's Club**	**Tecmo**	**3/91**
72	Spanky's Quest	Taito	7/92
41	Speedball 2	Mindscape	5/93
68	Speedy Conzales	Sunsoft	1/94
55	Spiderman 2	Ljn	10/92
42	Spiderman 3	Ljn	7/93
69	Spirit of F1	Konami	8/92
35	Splitz	Imagineer	5/93
64	Spot	Virgin	2/93
30	Square Deal	DTMC	7/92
80	Starhawk	Accolade	4/93
61	Star Saver	Taito	7/92
26	Star Trek	Palcom	9/92
63	Star Trek: Next Generation	Absolute	9/93
59	Star Wars	Ubisoft	12/92
70	Super Hunchback	Ocean	6/92
89	**Super Mario Land 2**	**Nintendo**	**1/93**
56	Super Off Road	Tradewest	2/93
72	Super R.C. Pro-Am	Nintendo	1/92
24	Swamp Thing	THQ	12/92
64	Sword of Hope	Kemco/Seika	3/91
76	Tail'gator	Natsume	3/91
68	Teenage Turtles	Konami	1/91
81	**Teenage Turtles 2**	**Konami**	**1/92**
65	T.M.N.T.: Radical Rescue	Konami	12/93
39	Terminator 2	Ljn	4/91
39	Tesserae	Gametek	3/94
45	The Flash	THQ	6/92
53	The Jetsons	Taito	12/92
65	The Simpsons	Acclaim	4/91
81	**Tiny Toon Adventures**	**Konami**	**6/92**
46	Titus the Fox	Sunsoft	1/93
52	Tom & Jerry	Hi-Tech	9/92
54	Tom & Jerry 2	Hi Tech	11/93
52	Top Gun 2	Konami	3/93
69	Tour de Trash	Electronic Arts	3/91
29	Toxic Crusaders	Bandai	12/92
77	Track & Field	Konami	9/92
79	Track Meet	Interplay	8/92
59	Trax	Hal	8/92
68	Trip World	Sunsoft	8/93
43	Turn'n'Burn	Absolute	8/92
51	Turrican	Accolade	1/92
57	Universal Soldier	Accolade	4/93
77	Wave Race	Nintendo	3/93
56	WCW Wrestling	FCI	2/94
73	Wordtris	Spectrum Holobyte	1/94
48	World Cup	Tecmo/Nintendo	3/91
52	World Ice-Hockey	Athena	3/91
64	WWF Superstars 2	Ljn	10/92
62	Xenon 2	Mindscape	6/93
72	Yoshi	Nintendo	8/92
56	Yoshi's Cookie	Nintendo	7/93
44	Zen - Intergalactic Ninja	Konami	6/93
75	Zool	Gremlin	12/93

LYNX

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
52	A.P.B.	Atari	3/91
70	Awesome Golf	Atari	4/91
67	Baseball Heroes	Atari	/92
53	Basket Brawl	Atari	6/92
38	Batman Returns	Atari	8/92
54	Battlewheels	Atari	12/93
35	Bill & Ted	Atari	4/91
74	Block Out	Atari	2/91
46	*Casino*	Atari	10/92
74	Checkered Flag	Atari	3/91
84	**Chip's Challenge**	**Atari**	**1/91**
68	Crystal Mines 2	Color Dreams	1/92
58	Cyberball	Atari	4/91
82	**Desert Strike**	**Telegames**	**3/94**
75	Dinolympics	Atari	5/93
68	Double Dragon	Telegames	3/94
70	Dracula	Atari	5/93
25	Gordo 106	Atari	11/93
68	Hockey	Atari	6/92
46	Hydra	Atari	6/92
82	**Ishido**	**Atari**	**4/91**
69	Jimmy Connors Tennis	Atari	12/93
90	**Klax**	**Atari**	**1/91**
58	Kung Food	Atari	11/92
91	**Lemmings**	**Psygnosis**	**11/93**
59	NFL Football	Atari	11/92
53	Ninja Gaiden	Atari	3/91
70	Pinball Jam	Atari	9/92
80	**Rampart**	**Atari**	**6/92**
74	Road Blasters	Atari	1/91
63	Robotron 2084	Shadowsoft	1/92
55	Rygar	Atari	1/91
68	Shadow of the Beast	Atari	8/92
85	**Shanghai**	**Atari**	**1/91**
72	Slime World	Epyx	1/91
65	Steel Talons	Atari	8/92
66	Super Skweek	Atari	2/92
64	Switchblade 2	Atari	9/92
75	Toki	Atari	2/92
64	Turbo Sub	Atari	1/92
67	Viking Child	Atari	1/92
61	Warbirds	Atari	2/91
38	World Class Soccer	Atari	9/92
70	Xybots	Atari	1/92

MASTER-SYSTEM

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
20	Ace of Aces	Sega	4/91
40	Air Rescue	Sega	9/92
81	**Alex Kid in Miracle World**	**Sega**	**1/91**
63	Alien 3	Flying Edge	11/92
60	Alien Storm	Sega	4/91
42	Andre Agassi Tennis	Tecmagik	8/93
60	Arcade Smash Hits	Virgin	8/92
82	**Asterix**	**Sega**	**6/92**
45	Bart vs Space Mutants	Flying Edge	12/92
51	Batman Returns	Sega	3/93
62	Bonanza Bros.	Sega	1/92
68	Bubble Bobble	Sega	3/91
81	**California Games**	**Sega**	**1/91**
82	**Castle of Illusion**	**Sega**	**2/91**
66	Champions of Europe	Tecmagik	6/92
66	Chuck Rock	Virgin	8/92
48	Crash Dummies	Flying Edge	8/93
60	Desert Speed Trap	Sega	3/994
62	Dick Tracy	Sega	1/91
69	Dizzy	Codemasters	1/94
65	Dragon Crystal	Sega	1/92
77	Dschungelbuch	Virgin	1/94
55	Dynamite Duke	Sega	3/91
32	E-Swat	Sega	1/91
71	Fantasy Zone	Sega	7/93
77	Forgotten Worlds	Sega	4/91
62	Formula One	Domark	1/94
66	Gauntlet	U.S. Gold	1/91
38	Ghouls'n'Ghosts	Sega	1/91
41	Godfather	U.S. Gold	2/93
81	**Golden Axe Warrior**	**Sega**	**2/91**
74	Golvellus	Sega	1/91
58	GP Rider	Sega	4/93
30	Heavyweight Champion	Sega	2/91
33	Heros of the Lance	U.S. Gold	1/92
70	Impossible Mission	U.S. Gold	1/91
67	James Bond	Domark	4/93
84	**Klax**	**Domark**	**8/92**
65	Krusty's Funhouse	Flying Edge	7/93
53	Line of Fire	Sega	1/92
80	**Lemmings**	**Probe**	**1/93**
80	**Lucky Dime Capers**	**Sega**	**2/92**
60	Marble Madness	Virgin	8/92
49	Master of Darkness	Sega	1/93
84	**Mickey Mouse 2**	**Sega**	**1/93**
59	Moonwalker	Sega	2/91
55	Mortal Kombat	Flying Edge	11/93
57	Ms. Pac-Man	Domark	2/92

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
78	New Zealand Story	Tecmagik	9/92
66	Ninja Gaiden	Sega	9/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
70	Ottifants	Sega	2/94
39	Out Run Europe	U.S. Gold	1/92
67	Pac-Mania	Tecmagik	1/91
83	**PGA Tour Golf**	**Electronic Arts**	**12/93**
84	**Phantasy Star**	**Sega**	**1/91**
9	Pitfighter	Domark	7/93
88	**Populous**	**Tecmagik**	**2/91**
79	Power Strike	Sega	1/91
59	Prince of Persia	Domark	8/92
69	Psycho World	Sega	2/91
51	Put & Putter	Sega	9/92
80	**R-Type**	**Sega**	**1/91**
64	Rainbow Islands	Taito/Sega	6/93
70	Rampart	Domark	8/92
22	S.C.I.	Sega	9/92
73	Sagaia	Taito	7/92
80	**Sega Chess**	**Sega**	**1/92**
27	Shadow Dancer	Sega	1/92
66	Shadow of the Beast	Tecmagik	4/91
80	**Shanghai**	**Sega**	**1/91**
78	Shinobi	Sega	1/91
80	**Sonic 2**	**Sega**	**1/93**
78	Sonic Chaos	Sega	12/93
81	**Sonic the Hedgehog**	**Sega**	**4/91**
33	Space Gun	Taito/Sega	12/92
47	Speedball	Imageworks	2/91
52	Speedball 2	Virgin	11/92
65	Spiderman	Sega	2/91
59	Spiderman: Sinister Six	Flying Edge	2/94
55	Star Wars	Lucasfilm Games	12/93
70	Steel Cage Challenge	Flying Edge	8/93
28	Strider	Sega	3/91
20	Strider 2	U.S. Gold	2/93
60	Super Kick Off	U.S. Gold	1/92
11	Superman	Virgin	9/93
67	Super Monaco GP 2	Sega	2/93
30	Super Off Road	Virgin	11/93
65	Super Space Invaders	Domark	7/92
56	Taz-Mania	Sega	2/93
56	Tecmo World Cup '93	Tecmo	8/93
66	Terminator	Virgin	8/92
75	The Flash	Probe	2/94
50	The Flintstones	Sega	2/92
35	Tom & Jerry	Sega	10/92
69	Trivial Pursuit	Domark	12/92
61	Wimbledon	Sega	10/92
55	Winter Olympics	U.S. Gold	2/94
56	Wolfchild	Virgin	11/93
83	**Wonderboy 3: Dragon's Trap**	**Sega**	**1/91**
82	**Wonderboy in Monsterland**	**Sega**	**1/91**
82	**World Class Leaderboard**	**U.S. Gold**	**2/91**
59	World Tournament Golf	Sega	12/92
57	Xenon 2 – Megablast	Imageworks	3/91

MEGA-DRIVE

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
66	688 Attack Sub	Sega	2/91
62	Abrams Battle Tank	Sega	3/91
94	**Aladdin**	**Sega**	**11/93**
68	Alien 3	Acclaim	10/92
76	Alien Storm	Sega	2/91
53	Alisia Dragoon	Sega	6/92
38	American Gladiators	Gametek	8/93
43	Andre Agassi Tennis	Tecmagik	8/93
80	**Another World**	**Virgin**	**4/93**
65	Arch Rivals	Flying Edge	2/93
36	Ariel	Blue Sky	3/93
58	Arrow Flash	Sega	2/91
65	Asterix	Core Design	10/93
64	Atomic Runner	Data East	10/92
67	Awesome Possum	Tengen	2/94
39	Back to the Future 3	Flying Edge	1/93
28	Ball Jacks	Namcot	9/93
71	Batman	Sunsoft	8/92
38	Batman - Revenge of the Joker	Sunsoft	7/93
62	Batman Returns	Sega	12/92
83	**Battletoads**	**Tradewest**	**5/93**
73	Bill Walsh College Football	Electronic Arts	8/93
70	Bio Hazard Battle	Sega	2/93
75	Blockout	Electronic Arts	3/91
66	Bonanza Bros.	Sega	3/91
66	Boxing Legends	Elektro Brain	1/94
79	Buck Rogers	Electronic Arts	2/92
75	Bubsy	Accolade	11/93
56	Bulls vs Blazers	Electronic Arts	8/93
60	Bulls vs Lakers	Electronic Arts	8/92
78	California Games	Sega	2/92
54	Captain America	Dataeast	2/93
43	Carmen Sandiego	Electronic Arts	6/92
42	Carmen Sandiego 2	Electronic Arts	2/93
82	**Castle of Illusion**	**Sega**	**1/91**
59	Centurion	Electronic Arts	3/91
50	Chakan	Sega	4/93
42	Championship Bowling	Mentrix	12/93
72	Championship Pro AM	Rare	3/93
70	Chiki Chiki Boys	Sega	1/93
79	Chuck Rock	Virgin	8/92
79	Cool Spot	Virgin	7/93
33	Corporation	Virgin	9/92
39	Cosmic Spacehead	Codemasters	11/93
57	Crackdown	Sega	1/91
46	Crüe Ball	Electronic Arts	11/92
68	Cyborg Justice	Sega	8/93
25	Dark Castle	Electronic Arts	4/91
53	Dashin' Desperados	Data East	1/94
46	David Crane's Amazing Tennis	Absolute	8/93
70	Decapattack	Sega	4/91
82	**Desert Strike**	**Electronic Arts**	**6/92**
38	Devilish	Sage's Creation	7/92
73	Dick Tracy	Sega	2/91
40	Dinosaurs For Hire	Sega	3/94
69	Dizzy	Codemasters	9/93
62	Double Clutch	Ascii	2/94
54	Double Dragon	Ballistic	6/92
47	Double Dragon 3	Flying Edge	5/93
70	Dragon's Eye	Home Data	7/92
73	Dragon's Fury (Devil Crash)	Techno Soft	4/91
80	**Dragon's Revenge**	**Tengen**	**2/94**
85	**Dr Robotniks Mean Compile Bean Machine**	**2/94**	
83	**Dune 2**	**Westwood Studios**	**3/94**
90	**EA Hockey**	**Electronic Arts**	**3/91**
72	Ecco	Novotrade	1/93
67	El Viento	Wolfteam	4/91
85	**Elemental Master**	**Tecno Soft**	**1/91**
81	**Eternal Champions**	**Sega**	**2/94**
62	European Club Soccer	Virgin	8/92
70	Evander Holyfield's Boxing	Sega	10/92
69	Exile	Reno	6/92
69	Ex-Mutants	Sega	1/93
40	F1 Hero	Varie	8/92
45	F1-Grand Prix	Varie	2/92
66	F15 Strike Eagle 2	Microprose	10/93
70	F-22	Electronic Arts	4/91
62	Fantasia	Sega	3/91
51	Fantasm Soldier	Riot	2/92
58	Fatal Fury	Takara	8/93
60	Fatal Labyrinth	Sega	2/91
75	Fatal Rewind	Electronic Arts	4/91
77	FIFA International Soccer	Electronic Arts	11/93
83	**Flashback**	**U.S. Gold**	**6/93**
60	Flicky	Sega	3/91
80	**Formula One**	**Domark**	**9/93**
76	Gaiares	Reno	1/91
61	Gain Ground	Sega	2/91
29	Galaxy Force 2	Sega	8/92
83	**Gaunlet 4**	**Tengen**	**12/93**
71	General Chaos	Electronic Arts	11/93
78	Ghouls'n Ghosts	Sega	1/91
80	**Gleylancer**	**NCS**	**9/92**
75	Global Gladiators	Virgin	4/93
54	G-Loc	Sega	1/93
72	Gods	Mindscape	12/92
74	Golden Axe 2	Sega	1/92
74	Golden Axe 3	Sega	10/93
61	Grandslam Tennis	Telenet	11/92
51	Greatest Heavyweight	Sega	2/94
63	Green Dog	Sega	11/92
85	**Gunstar Heroes**	**Sega**	**10/93**
79	Gynoug	NCS	6/92
86	**Hardball 3**	**Accolade**	**5/93**
57	Hard Drivin'	Tengen	1/91
74	Haunting	Electronic Arts	1/94
82	**Hellfire**	**NCS**	**1/91**

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
34	Hit the Ice	Taito	6/93
40	Home Alone	Sega	12/92
67	Humans	Gametek	7/93
51	Indiana Jones 3	U.S. Gold	3/93
82	**Ishido**	**Accolade**	**1/91**
84	**Jack Nicklaus Power Challenge Golf**	**Accolade**	**8/93**
68	James Bond	Domark	1/93
66	James Pond	Electronic Arts	2/91
64	James Pond 3	Electronic Arts	3/94
69	Joe Montana Football	Sega	2/91
81	**John Madden '92**	**Electronic Arts**	**1/92**
84	**John Madden '93**	**Electronic Arts**	**3/93**
87	John Madden NFL '94	Electronic Arts	12/93
70	Jordan vs Bird	Electronic Arts	6/92
85	**Jungle Strike**	**Electronic Arts**	**7/93**
66	Jurassic Park	Sega	10/93
68	Kid Chameleon	Sega	2/92
63	King Of Monsters	Takara	10/93
70	King's Bounty	Electronic Arts	2/91
89	**Klax**	**Tengen**	**1/91**
48	K.O. Boxing	Flying Edge	5/93
58	Krusty's Fun House	Flying Edge	8/92
80	**Landstalker**	**Sega**	**2/94**
85	**Lemmings**	**Sunsoft**	**9/92**
63	Lethal Enforcers	Konami US	2/94
65	LHX Attack Chopper	Electronic Arts	12/92
88	**Long Raiser**	**NCS**	**3/91/91**
72	Lotus 2	Gremlin	3/94
71	Lotus Turbo Challenge	Gremlin	2/93
72	Magic Guy	Sega	7/92
70	Marble Madness	Electronic Arts	1/92
69	Mario Lemieux Hockey	Sega	1/92
71	Master of Monsters	Toshiba/EMI	4/91
62	Mazin Wars (Mazin Saga)	Sega	8/93
75	Mega-Lo-Mania	Virgin	4/93
70	Mercs (2)	Sega	4/91
79	Micro Machines	Codemasters	8/93
68	Midnight Resistance	Dataeast	2/91
69	Mig 29	Domark	7/93
80	**Might & Magic**	**Electronic Arts**	**3/91**
80	**Mortal Kombat**	**Flying Edge**	**11/93**
75	Muhammed Ali Boxing	Virgin	4/93
84	**Musha Aleste**	**Compile**	**1/91**
75	Mutant League Football	Electronic Arts	5/93
58	NBA Allstar Challenge	Flying Edge	7/93
77	NBA Showdown	Electronic Arts	3/94
79	NFL Sportstalk Football '93	Sega	1/93
92	**NHL Hockey '94**	**Electronic Arts**	**11/93**
91	**NHLPA Hockey '93**	**Electronic Arts**	**11/92**
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
66	Ottifants	Sega	11/93
62	Out Run	Sega	4/91
69	Pac-Mania	Tengen	2/92
46	Paperboy	Tengen	6/92
50	Pelé	Accolade	3/94
85	**PGA Tour Golf**	**Electronic Arts**	**2/91**
86	**PGA Tour Golf 2**	**Electronic Arts**	**3/93**
82	**Phantasy Star 2**	**Sega**	**1/91**
75	Phantasy Star 3	Sega	3/91
56	Pink Panther	Tecmagik	1/94
81	**Pirates Gold**	**Microprose**	**3/94**
60	Pit-Fighter	Tengen	2/92
86	**Populous**	**Sega**	**1/91**
77	Powermonger	Electronic Arts	2/93
38	Pro Striker	Sega	8/93
80	**Puggsy**	**Psygnosis**	**12/93**
80	**Quackshot**	**Sega**	**1/92**
84	**Ranger X**	**Sega**	**12/93**
93	**Revenge of Shinobi**	**Sega**	**1/91**
69	Rings of Power	Electronic Arts	2/92
63	Risky Woods	Electronic Arts	2/93
65	Road Blaster	Tengen	2/92
71	Road Rash	Electronic Arts	4/91
73	Road Rash 2	Electronic Arts	2/93
71	Robocod	Electronic Arts	1/92
83	**Rocket Knight Adventure**	**Konami**	**9/93**
72	Rolling Thunder 2	Namcot	1/92
70	Rolling Thunder 3	Namcot	1/94
79	Rolo to the Rescue	Electronic Arts	3/93
79	Royal Rumble	Flying Edge	1/94
78	Sensible Soccer	Sony	12/93
75	Shadow Dancer	Sega	1/91
37	Shadow of the Beast	Electronic Arts	1/92
27	Shadow of the Beast 2	Electronic Arts	2/93
88	**Shining Force**	**Sega**	**7/93**
85	**Shining in the Darkness**	**Sega**	**3/91**
91	**Shinobi 2**	**Sega**	**10/93**

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
62	Side Pocket	Data East	3/93
64	Slime World	Micro World	7/92
70	Snake, Rattle'n'Roll	Rare	1/94
75	Snow Bros.	Tengen	9/93
72	Socket	Vic Tokai	2/94
81	**Sokoban**	**Sega**	**1/91**
71	Sol-Deace	Reno	7/92
83	**Sonic 2**	**Sega**	**12/92**
83	**Sonic 3**	**Sega**	**3/94**
80	**Sonic Spinball**	**Sega**	**12/93**
82	**Sonic The Hedgehog**	**Sega**	**2/91**
79	Son Of Chuck	Core Design	10/93
58	Speedball 2	Virgin	10/92
32	Splatterhouse 2	Namcot	8/92
51	Splatterhouse 3	Namcot	6/93
58	Sports Talk Football	Sega	8/92
67	Star Control	Ballistic	3/91
82	**Starflight**	**Electronic Arts**	**4/91**
63	Empire of Steel/Steel Empire	Flying Edge/Hot-B	6/92
25	Steel Talons	Tengen	10/93
91	**Street Fighter 2: Champ. Edition**	**Capcom**	**11/93**
76	Streets of Rage	Sega	3/91
78	Streets of Rage 2	Sega	2/93
75	Strider	Sega	1/91
77	Strider 2	Sega	11/93
56	Summer Challenge	Accolade	6/93
49	Sunset Riders	Konami	4/93
63	Super Airwolf	Kyugo	2/91
73	Super Baseball 2020	Electronic Arts	1/94
68	Super Kick Off	U.S. Gold	8/93
77	Super Fantasy Zone	Sunsoft	2/92
59	Super High Impact	Arena	12/92
49	Super Hydlide	T & E Soft	8/92
25	Superman	Virgin	9/93
69	Super Monaco GP 2	Sega	8/92
67	Super Off Road	Ballistic	6/92
66	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
86	**Super Tiny Toons**	**Konami**	**4/93**
71	Sword of Vermillion	Sega	1/91
46	Syd of Valis	Reno	6/92
46	Talespin	Sega	4/93
60	Talmit's Adventure	Namcot	12/92
59	Taz-Mania	Sega	8/92
67	Team USA Basketball	Electronic Arts	11/92
62	Technoclash	Electronic Arts	10/93
61	Tecmo NBA Basketball	Tecmo	3/94
59	Tecmo World Cup '92	Sims	2/92
71	Teenage Turtles	Konami	3/93
53	Terminator	Virgin	9/92
66	Terminator 2	Flying Edge	2/93
45	Test Drive 2 - The Duell	Ballistic	6/92
74	The Aquatic Games	Electronic Arts	10/92
73	The Flintstones	Taito	6/93
78	The Immortal	Electronic Arts	1/92
47	The Simpsons	Fixing Edge	9/92
87	**Thunder Force 3**	**Sega**	**1/91**
85	**Thunder Force 4**	**Tecno Soft**	**9/92**
80	**Tiger Heli**	**Treco**	**2/91**
62	Toejam & Earl	Sega	4/91
82	**Toejam & Earl**	**Sega**	**2/94**
58	Toki	Sega	2/92
73	Tournament Fighters	Konami	12/93
70	Tournament Golf	Sega	1/91
43	Traysia	Reno	6/92
47	Turbo Out Run	Sega	6/92
69	Turrican	Ballistic	4/91
61	Twinkle Tales	Was	12/92
61	Two Crude Dudes	Dataeast	6/92
82	**Ultimate Soccer**	**Sega**	**9/93**
59	Uncharted Waters	Koei	3/93
68	Undead Line	Palsoft	2/92
66	Veritex	Asmik	2/91
74	Virtual Pinball	Electronic Arts	2/94
27	Warpspeed	Accolade	8/93
67	Warriors of Rome 2	Micronet	9/92
78	Warriors Of The Eternal Sun	Sega	10/92
76	Winter Challenge	Ballistic	1/92
51	Winter Olympics	U.S. Gold	2/94
79	Wiz'n'Liz	Psygnosis	12/93
85	**Wonderboy 5**	**Sega**	**1/92**
74	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/93
82	**World of Illusion**	**Sega**	**1/93**
70	WWF Wrestlemania	Flying Edge	1/93
53	Xenon 2	Virgin	2/93
42	X-Men	Sega	11/93
68	Y's 3	Renovation	2/92
67	Zero Wings	Taoplan	7/92

MEGA-CD

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
78	Zombies	Konami	12/93
74	Zool	Gremlin	3/94
43	Afterburner 3	Sega	9/93
78	Batman Returns	Sega	9/93
65	Combra Command	Sega	9/93
18	Dracula	Psygnosis	3/94
69	Dragon's Lair	Readysoft	3/94
80	**Ecco The Dolphin**	**Sega**	**9/93**
65	Final Fight	Capcom	10/93
73	Ground Zero Texas	Digital Pictures	3/94
72	Hook	Sony	2/94
80	**Jaguar XJ 220**	**Gremlin**	**9/93**
36	Joe Montana's NFL Football	Sega	1/94
66	Jurassic Park	Sega	3/94
87	**Keio Flying Squadron**	**Victor**	**12/93**
63	Lethal Enforcers	Konami US	1/94
87	**Lunar, The Silver Star**	**Game Arts**	**3/94**
72	Night Trap	Digital Pictures	9/93
19	Ninja Warriors	Taito	1/94
81	**Pirates Gold**	**Microprose**	**3/94**
65	Prince Of Persia	Victor	1/94
35	Prize Fighter	Digital Pictures	2/94
52	Racing Aces	Sega	2/94
79	Robo Aleste	Compile	1/94
78	Secret Of Monkey Island	JVC	1/94
68	Sewer Shark	Digital Pictures	2/94
46	Sherlock Holmes	Sega	10/93
72	Silpheed	Game Arts	10/93
81	**Sonic CD**	**Sega**	**1/94**
56	Spiderman vs Kingpin	Sega	1/94
63	Stellar Fire	Dynamix	2/94
54	Terminator	Sega	3/94
89	**Thunderhawk**	**Core Design**	**10/93**



NES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
51	Time Gal	Sega	9/93
65	Wolfchild	Virgin	1/94
57	A Boy And His Blob	Absolute	3/91
71	Action in New York	Natsume	6/93
81	**Adventure Island 2**	**Hudson**	**2/92**
63	Adventure Island Classic	Hudson	5/93
56	Adventure Quest	Codemasters	11/93
68	Adventures of Lolo	Hal	8/92
57	Alfred Chicken	Mindscape	11/93
61	Alien 3	Sunsoft	1/93
56	Arch Rivals	Acclaim	1/91
70	Asterix	Infogrames	11/93
40	Astyanax	Jaleco	3/91
71	Banana Prince	Takara	7/93
35	Barbie	Hi-Tech	4/93
68	Bartman	Acclaim	4/93
42	Bart vs the World	Acclaim	8/92
63	Batman	Sun Soft	3/91
82	**Batman: Return of the Joker**	**Sunsoft**	**12/92**
86	**Battletoads**	**Tradewest**	**6/92**
56	Beetlejuice	Ljn	4/91
56	Blues Brothers	Titus	10/92
76	Boulder Dash	Dataeast	4/91
69	Bubble Bobble	Taito	3/91
89	**Bucky O'Hare**	**Konami**	**8/92**
59	Bugs Bunny	Kemco	2/92
66	Burai Fighter Deluxe	Taxan	9/92
77	California Games	Milton Bradley	4/91
69	Captain Planet	Mindscape	2/92
85	**Castlevania 3**	**Konami**	**2/92**
53	Caveman Ninja	Elite	6/92
78	Chessmaster	Hi Tech	2/91
68	Chip'n Dale	Capcom	2/92
64	Corvette ZR-1 Challenge	Milton Bradley	6/92
39	Cosmic Spacehead	Codemasters	1/94
55	Crackout	Palcom	1/92
59	Crusty's Funhouse	Acclaim	1/93
29	Days of Thunder	Mindscape	1/91
52	Defender of the Crown	Palcom	1/91
63	Digger	Milton Bradley	4/91
65	Dizzy	Codemasters	9/93
62	Donkey Kong Classics	Nintendo	2/93
70	Double Dragon 3	Acclaim	1/92
83	**Dr. Mario**	**Nintendo**	**3/91**
50	Dragon's Lair	Elite	2/92
77	Dropzone	Mindscape	6/93
72	Duck Tales	Capcom	1/92
81	**Dynablasters**	**Hudson**	**10/92**
80	**Elite**	**Imagineer**	**11/92**
66	F1-Sensation	Konami	6/93
74	F-15 Strike Eagle	Microprose	2/92
65	Ferrari GP	Acclaim	10/92
65	Firehawk	Codemasters	10/93
59	Four Player's Tennis	Nintendo	12/92
59	Galaxy 5000	Activision	4/91
80	**Gauntlet 2**	**Mindscape**	**1/91**
41	George Foreman Boxing	Acclaim	3/93
19	Ghostbusters 2	Activision	2/91
54	Goal	Jaleco	4/91
62	Goal 2	Jaleco	11/92
67	Golf Grand Slam	Atlus	9/92
84	**Gradius**	**Konami**	**1/91**
62	Gremlins 2	Sun Soft	3/91
76	Guardian Legend	Irem/Nintendo	1/91
65	High Speed	Tradewest	6/92
32	Hook	Ocean	8/92
65	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
58	Hyper Soccer	Konami	1/92
90	**Ice Hockey**	**Nintendo**	**1/91**
60	Jack Nicklaus Golf	Konami	1/91
82	**Jackie Chan**	**Hudson**	**4/91**
74	Jimmy Connors Tennis	Ubi Soft	12/93
64	Kick Off	Imagineer	2/92
75	Kickle Cubickle	Irem	4/91
84	**Legend of Zelda**	**Nintendo**	**1/91**
76	Lemmings	Ocean	1/93
81	**Life Force**	**Konami**	**1/91**
69	Little Nemo	Capcom	7/92
69	Little Samson	Taito	12/92
69	Loopz	Mindscape	2/92
68	Low G Man	Taxan	9/92
38	Lunar Pool	FCI	1/92
84	**Maniac Mansion**	**Jaleco**	**2/91**
76	Marble Madness	Milton Bradley	4/91
72	Mario & Yoshi	Nintendo	1/93
77	MC Kids in McDonaldland	Virgin	12/92
74	Mega Man 2	Capcom	3/91
74	Mega Man 3	Capcom	2/92
76	Mega Man 4	Capcom	6/92
79	Micro Machines	Codemasters	8/93
62	Mig 29	Codemasters	10/93
74	Mission Impossible	Palcom	2/91
81	**Monopoly**	**Parker**	**2/93**
54	Monster in my Pocket	Palcom	7/92
74	NES Open	Nintendo	1/93
62	Noah's Ark	Konami	3/93
70	North and South	Infogrames	1/92
76	Over Horizon	Takara	3/93
73	Panic Restaurant	Taito	12/92
60	Paperboy	Mindscape	1/91
33	Paperboy 2	Mindscape	6/92
74	Parasol Stars	Ocean	2/93
44	Parodius	Palcom	9/92
54	Pinball Quest	Jaleco	2/91
85	**Pirates**	**Konami**	**10/92**
79	Powerblade	Taito	1/92
55	Prince Valiant	Ocean	2/93
88	**Probotector**	**Konami**	**1/91**
89	**Probotector 2**	**Konami**	**8/92**
84	**Punchout**	**Nintendo**	**1/91**
83	**Puzznic**	**Taito**	**3/91**
73	Quantum Fighter	Nintendo	1/92
83	**R.C. Pro-AM**	**Nintendo**	**1/91**
42	Racket Attack	Jaleco	2/91
43	Rackets & Rivals	Konami	9/93
80	**Rampart**	**Jaleco**	**6/92**
76	Road Blasters	Mindscape	1/91
40	Road Fighter	Palcom	2/92
51	Robin Hood	Virgin/Mindscape	2/92
39	Rockin' Kats	Atlus	11/92
69	Rollergames	Palcom	3/91
67	Rygar	Tecmo	2/91
70	Shadow Warrior	Tecmo	3/91
48	Shadowgate	Kemco	6/92
70	Shatterhand	Jaleco	12/92

HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
72	Ski or die	Palcom	3/91
72	Snake Rattle'n'Roll	Nintendo	1/91
53	Snake's Revenge	Palcom	1/92
41	Solar Jetman	Nintendo	1/91
63	Solistice	Nintendo	3/91
66	Solomon's Key	Tecmo	2/91
65	Spiderman - Sinister Six	Ljn	1/93
75	Star Tropics	Nintendo	7/92
77	Star Wars	Lucasfilm Games	4/91
62	Street Gangs	Infogrames	12/92
95	**Super Mario Bros. 3**	**Nintendo**	**2/91**
62	Super Off Road	Nintendo	1/91
19	Super Sports	Codemasters	8/93
78	Swords and Serpents	Acclaim	2/91
77	Teenage Turtles 2	Konami	4/91
59	Terminator 2	Ljn	6/92
88	**Tetris**	**Nintendo**	**1/91**
63	The Addams Family	Ocean	12/92
71	The Battle of Olympus	Broderbund	3/91
69	The Empire Strikes Back	Lucasfilm Games	2/92
69	The Flintstones	Taito	2/92
60	The Jetsons	Taito	2/93
60	The Simpsons	Acclaim	3/91
54	Time Lord	Milton Bradley	1/92
80	**Tiny Toon Adventures**	**Konami**	**7/92**
71	Tom & Jerry	Hi-Tech	6/92
39	Top Gun 2	Konami	4/91
71	Totally Rad	Jaleco	2/92
39	Tournament Fighters	Konami	12/93
75	Track & Field 2	Konami	6/92
69	Track & Field in Barcelona	Kemco	6/92
71	Trog	Acclaim	4/91
68	Trolls in Crazy Land	ASC	3/93
76	Turbo Racing	Dataeast	1/92
68	Ufouria	Sunsoft	12/92
65	Ultimate Stuntman	Codemasters	10/93
67	Widget	Atlus	4/93
59	Wizards & Warriors 3	Acclaim	2/92
56	World Champ	Taito	8/92
56	World Cup	Nintendo	2/91
55	Wrestlemania Challenge	Ljn	2/91
69	WWF Steel Cage Challenge	Ljn	1/93
74	Zanac	FCI	4/93

SUPER-NES

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
35	A. S. F1 Super Driving	Lozc	10/92
37	Acrobat Mission	Teichiku	12/92
86	**Actraiser**	**Enix**	**12/92**
83	**Actraiser 2**	**Enix**	**1/94**
73	Addams Family	Ocean	6/92
62	Advanced Military Conflict	System Soft	12/92
72	Aerobiz	Koei	5/93
76	Aero The Acro-Bat	Sunsoft	1/94
82	**Aladdin**	**Capcom**	**1/94**
53	Alfred Chicken	Mindscape	2/94
80	**Alien 3**	**Ljn**	**8/93**
63	Aliens vs Predators	Activision	9/93
74	Amazing Tennis	Absolute	12/92
38	American Gladiators	Gametek	8/93
80	**Another World**	**Interplay**	**2/93**
69	Arcana	Hal	9/92
63	Arcus Odyssee	Loriciels	10/93
76	Art Of Fighting	Takara	1/94
70	Asterix	Infogrames	8/93
36	Astral Bout	Fighting Network	9/92
80	**Axelay**	**Konami**	**11/92**
47	Bart's Nightmare	Acclaim	3/93
73	Batman Returns	Konami	6/93
53	Battle Grand Prix	Naxat	7/92
73	Battletoads	Tradewest	9/93
77	Battletoads Double Dragon	Tradewest	2/94
28	Beethoven	Sunsoft	11/93
36	Big Run	Jaleco	2/91
67	Biometal	Activision	9/93
49	Blazeon	Atlus	10/92
69	Blues Brothers	Titus	7/93
68	B.O.B.	Electronic Arts	8/93
61	Brawl Brothers	Jaleco	4/93
70	Bubsy	Accolade	9/93
56	Bulls vs Blazers	Electronic Arts	8/93
52	Cacoma Knight: Bizyland	Seta	11/93
59	Cal Ripken Jr. Baseball	Mindscape	6/93
54	California Games 2	DTMC	6/93
51	Cameltry	Taito	9/92
29	Captain America	Mindscape	12/93
83	**Castlevania**	**Konami**	**1/92**
53	Championchip Pool	Mindscape	11/93
71	Chester Cheetah	Kaneko	3/93
79	Chuck Rock	Sony/Imagesoft	2/93
75	Clayfighter	Interplay	2/94
39	Cliffhanger	Sony	1/94
40	Clue	Parker	4/93
27	Combatribes	Techno	5/93
75	Congo's Caper	Data East	7/93
81	**Cool Spot**	**Virgin**	**11/93**
66	Cosmo Gang	Namcot	2/93
65	Crash Dummies	Ljn	1/94
57	Cyber Formula	Takara	7/92
71	Cybernator	Konami	8/93
55	Darius Force	Taito	2/94
70	Darius Twin	Taito	2/91
22	Death Brade	Imax	10/93
68	Dead Dance	Jaleco	7/93
74	Death Valley Ralley	Sunsoft	5/93
82	**Desert Strike**	**Electronic Arts**	**1/93**
80	**Dinosaurs**	**Irem**	**9/92**
20	Dirty Challenger	Teichiku	3/93
39	Drakkhen	Kemco	4/93
69	Duffy Duck	Sunsoft	2/94
69	Dungeon Master	JVC	10/93
75	Dunk Shot	Halken	9/92
64	Earth Defense Force	Jaleco	6/92
43	Earthlight	Hudson	10/92
74	Equinox	Sony	2/94
52	Euro Football Champ	Taito	11/92
78	E.V.O.	Enix	10/93
65	Exhaust Heat	Seta	6/92
79	Exhaust Heat 2	Seta	4/93
85	**F-Zero**	**Nintendo**	**1/91**
54	F1 Grand Prix	Video System	7/92
70	F1 Pole Position	Ubi Soft	12/93
59	Faceball 2000	Bullet Proof	12/92
19	Family Dog	Malibu Games	10/93
62	Fatal Fury	Takara	8/93
82	**Fatal Fury 2**	**Takara**	**2/94**
88	**Final Fantasy 2**	**Square**	**1/92**
73	Final Fight	Capcom	1/91
70	Final Fight 2	Capcom	10/93
79	Final Fight Guy	Capcom	6/92
78	Final Set Tennis	Forum	12/93
59	First Samurai	Kemco	10/93
80	**Flashback**	**Sony**	**1/94**
74	Full Metal Planet	Infogrames	2/93
69	GP-One	Atlus	9/93
46	Goal	Jaleco	11/93
72	Gods	Mindscape	8/93
42	Golden Fighter	Culture Brain	10/92
80	**Goof Troop**	**Capcom**	**11/93**
72	Gradius 3	Konami	1/91
39	Gun Force	Irem	11/92
72	Hammerin' Harry	Irem	3/94
77	Harley Homugous	Electronic Arts	3/93
52	Hat Trick Hero	Taito	7/92
34	Hit The Ice	Taito	4/93
37	Hole in One	HAL	2/91
39	Home Alone 2	T.HQ	2/93
71	Hook	Sony	9/92
19	Hunt For Red October	Hi Tech	8/93
55	Ice Hockey	Jaleco	9/93
46	Inindo	Koei	6/93
46	James Bond jr.	THQ	1/93
90	**Jimmy Connors Pro Tennis Tour**	**Ubisoft**	**1/93**
70	Joe & Mac	Dataeast	1/92
80	**John Madden '93**	**Electronic Arts**	**2/93**
90	**John Madden NFL '94**	**Electronic Arts**	**2/94**
81	Jurassic Park	Ocean	11/93
85	**King Arthur's World**	**Jaleco**	**5/93**
42	King Of Monsters	Takara	10/92
58	Krusty's Fun House	Acclaim	8/92
60	Lagoon	Kemco	6/92
74	Lamborghini	Titus	10/93
18	Last Action Hero	Sony	1/94

Wertung	Titel	Hersteller	Test in Ausgabe
43	Last Fighter Twin	Banpresto	7/92
64	Lawnmower Man	Sales Curve	1/94
79	Legend	Loriciels	10/93
91	**Lemmings**	**Sunsoft**	**6/92**
46	Lethal Weapon	Ocean	4/93
84	**Lufia & The Fortress Of Doom**	**Taito**	**2/94**
83	**Magical Quest**	**Capcom**	**1/93**
52	Magical Troll	Pony Canyon	8/92
48	Magic Sword	Capcom	8/92
58	Major Title Golf	Irem	12/93
61	Mario Is Missing	Nintendo	9/93
80	**Mechwarrior**	**Activision**	**7/93**
75	Mega-Lo-Mania	Imagineer	12/93
76	Mega Man X	Capcom	3/94
59	Monopoly	Parker	4/93
80	**Mortal Kombat**	**Acclaim**	**11/93**
68	Mr Nuts	Ocean	3/94
40	Musya	Datam Ploystar	7/92
81	**Mystical Ninja**	**Konami**	**4/91**
62	Mystic Quest Legend	Square Soft	2/94
59	NBA Allstar Challenge	Ljn	3/93
84	**NBA Jam**	**Acclaim**	**3/94**
77	NBA Showdown	Electronic Arts	3/94
58	NFL Football	Konami	10/93
92	**NHL Hockey '94**	**Electronic Arts**	**2/94**
88	**NHLPA Hockey '93**	**Electronic Arts**	**2/93**
73	Nigel Mansell F1 Challenge	Infocom	6/93
69	Operation Logic Bomb	Jaleco	10/93
45	Out To Lunch	Mindscape	11/93
82	**Pac Attack**	**Namcot**	**1/94**
90	**Parodius**	**Konami**	**1/93**
64	Peace Keepers	Jaleco	2/94
62	Pebble Beach Golf Links	T & E Soft	7/92
78	Pebble Beach Golf Links 2	T & E Soft	10/93
85	**PGA Tour Golf**	**Electronic Arts**	**6/93**
56	Phalanx	Kemco	10/92
77	Pilot Wings	Nintendo	1/91
77	Pipe Dream	Bullet Proof	10/92
11	Pit-Fighter	THQ	6/92
76	Plok	Tradewest	1/94
70	Pocky & Rocky (Kiki Kaikai Ninja)	Natsume	3/93
84	**Pop'n'Twinbee**	**Konami**	**1/94**
72	Pop'n'Twinbee Rainbow Bell Adventure	Konami	3/94
83	**Populous**	**Bullfrog**	**8/93**
83	**Populous 2**	**Imagineer**	**12/93**
72	Powermonger	Bullfrog	8/93
75	Prince Of Persia	NCS	10/92
55	Pro Soccer	Imagineer	4/91
60	P.T.O.	Koei	1/94
83	**Pushover**	**Ocean**	**3/93**
64	Q*Bert	NTVIC	2/93
79	Rampart	Electronic Arts	11/92
40	Ranma 1/2 2	DTMC	2/94
22	Road Riot	T.HQ	2/93
66	Robocop	Electronic Arts	11/93
44	Robocop 3	Ocean	10/92
21	Rocketeer	IGS	6/92
81	**Rock'n'Roll Racing**	**Interplay**	**12/93**
64	Rocky Rodent	Irem	8/93
65	Romance of the three Kingdoms 2	Koei	8/92
79	Royal Rumble	Acclaim	7/93
59	Rummenigge Player Manager	Imagineer	10/93
70	Run Saber	Atlus	12/93
68	Rushing Beat	Jaleco	6/92
58	Sandra	Namcot	11/92
86	**Secret Of Mana**	**Square Soft**	**1/94**
57	Seventh Saga	Enix	12/93
72	Shadowrun	Data East	9/93
52	Sim Ant	Maxis	1/94
86	**Sim City**	**Nintendo**	**4/93**
39	Skuljagger	ACS	2/93
81	**Skyblazer**	**Sony**	**1/94**
48	Soldiers Of Fortune	Spectrum Holobyte	2/94
62	Sonic Blast Man	Taito	1/93
65	Space Ace	Elite Systems	11/93
76	Soul Blader	Enix	2/92
60	Space Football	Triffix	8/92
70	Spankey's Quest	Natsume	8/93
63	Spiderman	Acclaim	10/92
75	Spindizzy Worlds	Activision	10/92
23	Stanley Cup Hockey	Nintendo	3/94
90	**Starwing**	**Nintendo**	**8/93**
38	Steel Talons	Left Field	2/94
37	Street Combat	Irem	6/93
90	**Street Fighter 2**	**Capcom**	**8/92**
92	**Street Fighter 2 Turbo**	**Capcom**	**9/93**
54	Strike Gunner	Athena	7/92
85	**Striker**	**Elite Systems**	**10/93**
70	Sunset Riders	Konami	1/94
67	Super Adventure Island	Hudson	2/92
60	Super Air Diver	Asmik	10/93
86	**Super Aleste**	**Compile/Toho**	**7/92**
56	Super Battle Tank	Absolute	8/93
15	Super Bikuri Man	Nichibutsu	5/93
59	Super Birdie Rush	Dataeast	7/92
90	**Super Bomberman**	**Hudson**	**9/93**
58	Super Bowling	Athena	9/92
62	Super Boxxle	Absolute Ent.	4/93
52	Super Chase HQ	Taito	3/94
69	Super Conflict	Vic Tokai	8/93
55	Super Cup Soccer	Jaleco	7/92
53	Super Double Dragon	Tradewest	12/92
67	Super Dragon's Lair	Elite	1/93
81	**Super Empire Strikes Back**	**Lucasfilm Games**	**2/94**
88	**Super Formation Soccer**	**Human**	**1/92**
69	Super Formation Soccer 2	Human	10/93
84	**Super Ghouls'n'Ghosts**	**Capcom**	**4/91**
94	**Super Mario Allstars**	**Nintendo**	**11/93**
91	**Super Mario Kart**	**Nintendo**	**11/92**
94	**Super Mario World**	**Nintendo**	**1/91**
69	Super Off Road	Tradewest	2/92
76	Super Off Road Baja	Tradewest	9/93
72	Super Pang	Capcom	10/92
90	**Super Probotector**	**Konami**	**10/92**
62	Super R-Type	Irem	3/91
77	Super Shanghai	Hot-B	9/92
43	Super Slam Dunk	Virgin	10/93
80	**Super Smash TV**	**Acclaim**	**2/92**
80	**Super Star Wars**	**Lucasfilm Games**	**2/93**
70	Super Strike Eagle	Microprose	6/93
71	Super Swiv	Sales Curve	2/93
69	Super Tennis	Tonkin House	4/91
76	Super Turrican	Factor 5	9/93
38	Super Valis	Lasersoft	7/92
67	Suzuka 8 Hours	Namcot	2/94
27	Syvalion	Toshiba EMI	10/92
61	Taz-Mania	THQ	3/94
80	**Tecmo NBA Basketball**	**Tecmo**	**6/93**
52	Testdrive 2 - The Duell	Ballistic	6/93
89	**Tetris 2 & Bombliss**	**Bullet Proof**	**10/93**
82	**Tetris 3**	**Bullet Proof**	**3/94**
42	Thomas, The Tank Engine	THQ	1/94
59	Thunder Spirits	Toshiba-EMI	2/92
72	Time Slip	Vic Tokai	11/93
86	**Tiny Toons**	**Konami**	**3/93**
45	Tom & Jerry	Hi Tech	6/93
75	Top Racer (Top Gear)	Kemco	6/92
73	Top Gear 2	Kemco	1/94
64	Total Carnage	Malibu Games	2/94
68	Tournament Fighters	Konami	12/93
39	Toys	Absolute	6/93
73	Troddlers	Storm	1/94
78	Troll Island	Hi Tech	10/93
79	Turtles in Time	Konami	9/92
75	U.N. Squadron	Capcom	4/91
68	Uncharted Waters	Koei	7/93
29	Universal Soldier	Ballistic	10/92
77	Utopia	Jaleco	1/94
76	Vikings	Interplay	4/93
31	Violent Sniper	Video System	9/93
48	Wayne's World	THQ	6/93
38	We're Back	Hi Tech	11/93
72	Wing Commander	Mindscape	2/93
72	Wing Commander: Secret Missions	Mindscape	11/93
56	Wings 2	Namco	10/92
60	Wizard Of Oz	Seta	2/94
65	Wolfchild	Core Design	9/93
73	Wordtris	Spectrum Holobyte	1/94
61	World Court Tennis	Namcot	9/93
71	World Heroes	Sunsoft	11/93
78	WWF Super Wrestlemania	Ljn	6/92
37	Xardion	Asmik	7/92
66	Y's 3	Tonkin House	3/91
64	Yaki Crush	Naxat	3/93
68	Yoshi's Cookie	BPS	3/94
80	**Young Merlin**	**Virgin**	**11/93**
91	**Zelda 3: A Link To The Past**	**Nintendo**	**11/92**
78	Zombies	Konami	12/93
75	Zool	Gremlin	1/94



Überall sind Schätze und Diamanten versteckt. Schwindelfreiheit ist da angesagt!

High Seas Havoc

Ahoi Matrosen! Jungs und Mädels, rückt mal näher an den Tisch ran, denn ich habe *Euch* eine spannende Geschichte zu erzählen. Weit entfernt in einem fernen Land namens "Cape Sealph" hat eine Sturmflut ein Riesen-Desaster hervorgerufen. Der skrupellose Hundepirat namens "Brutal-Bernard" nützt diese Situation schamlos aus und klaut unbemerkt eine Schatzkarte, welche zu ungeahntem Reichtum verhelfen soll. Da kann nur noch ein wahrer Held helfen. Das ist der berühmt-berüchtigte Kapitän Havoc. Und der macht sich gleich auf die Socken, um den Unholden eins zu verpassen und die Schatzkarte wieder zurückzuerobern. Ihr schlüpft nun in die Rolle von Havoc, dem König der Ozeane, und müßt versuchen, den alten Haudegen in bester Jump'n'-Run-Manier durch 13 verschiedene Hüpfszenarien sicher ans Ziel zu bringen. Ausgestattet mit Schwert und Degen zieht Ihr in den Kampf gegen die Piratenschar des bösen "Brutal Bernards". Als Gegner treten Euch alle möglichen Abarten aus der Tierwelt gegenüber. Durch einfaches Draufhüpfen oder Säbelschwingen im richtigen Timing verschafft Ihr Euch Platz auf dem Bildschirm. Altbekannte Sprungfedern lassen den kleinen quirligen Burschen in ungeahnte Höhen aufsteigen. Überall in den Plattform-Layrinthen verteilt, liegen Schatzkisten, Diamanten und Power-Up's herum, die Ihr natürlich öffnen bzw. aufsammeln solltet. Darunter befinden sich recht nützliche Item's wie zum Beispiel: Rennschuhe, die dem kleinen Havoc zu Sprinter-Fähigkeiten verhelfen. Am Ende jedes Levels gibt es einen Oberfiesling, der ständig mit einer neuen Angriffstechnik aufwartet.









Von allen Seiten greifen die bösen Buben an. Da hilft nur noch der Havoc-Slash! Unter Wasser fühlt sich der kleine Pirat auch wohl.



Wenn es einen Preis fürs Abschauen geben würde, dann läge *High Seas Havoc* von Data East mit auf den vordersten Rängen. Der ganze Spielablauf erinnert so stark an Sonic, daß man meinen könnte, die Programmierer haben vorher bei Sega gearbeitet. Zwar ist die comicartige Grafik nicht identisch, doch der gesamte Levelaufbau erinnert zweifellos an die Igel-Blitz-Abenteuer. Trotzdem erreicht das Spiel nicht jene Klasse des Vorbilds. Die Hauptfigur bewegt sich sehr zähflüssig im Vergleich zu anderen Jump'n'Runs über den Bildschirm. Zudem ist die Steuerung noch etwas gewöhnungsbedürftig, was aber nach einer gewissen Einspielzeit kein Problem mehr darstellt. Trotz kleiner Patzer macht die Piratenjagd Spaß und motiviert auch über längeren Zeitraum immer wieder zu neuen Ausflügen. Leider verfügt das Modul über keine Batterie zum Spielstand abspeichern, was sicherlich bei einem Spiel mit 13 Levels kein Luxus gewesen wäre. Leider wurde auch nicht an eine Paßwortoption gedacht. Ein zusätzlicher Zweispielermodus hätte bestimmt auch nicht geschadet. Insgesamt ist *High Sea Havoc* ein nettes Hüpfspielchen, was aber auf dem heutigen Stand der Technik nicht mehr mit den Konkurrenzspielen mithalten kann. *ws*



System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Data East
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 60%
Musik: 55%
Soundeffekt: 58%

Spielspaß 65%

Redaktionswertung

HYPERDUNK

TOLLE TREUE-PRÄMIEN! Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

KONAMI GOLF

NFL FOOTBALL

SNES NFL Football

Game Boy KONAMI-Golf

Mega Drive HYPERDUNK



NEU!

HYPERDUNK ...

... Dunking, Rebound, Dreler, Personal Foul. Das realistische 5-gegen-5-Spiel für total ausgebuffte Typen. Querpass, Dribbling, Körpertäuschung und ... Super! Die Spieler brennen ein Feuerwerk ab - tanzen auf dem Parkett ihren Gegner aus. Dunkings oder Slams bringen die Fans zum Toben. 1-8 Spieler im Sega Mega Drive über 1-2 Vier-Spieler-Adapter (separates Zubehör), 1-2 Spieler am Game Boy mit Game-Link (separates Zubehör)



NEU!

NFL Football ...

... American Football. Das große Fieber brodelt. Kabel- und Satellitensender haben es entfacht. Das superrealistische Game bei dem kein „Touchdown" fehlt. Du wählst aus 28 NFL-Teams. Mit Deinen Cracks „drängelt" Ihr die Gegner ab, kämpft Ihr Euch Yard für Yard vorwärts, um hinter der Linie den „Touchdown" zu landen. Eines der acht Playoff-Teams zum Wildcard-Playoff kannst Du auswählen. Deutsches Regelbuch! 1 oder 2 Spieler.

NEU!

KONAMI-GOLF ...

... Trainings-Runden. Qualifikation für das Turnier. Realistische Plätze / Course (Bunker, Roughs, Fairways), wechselnde Windverhältnisse. Schlägerwahl. Wahl der Schlägstärke, Top- oder Backspin-Spiel. Auf dem „Leaderboard" siehst Du Deine derzeitige Plazierung. Erspielte Pars und Birdies. Falls es Dir gelingt: Deine Hole-in-Ones (mit einem Schlag ins Loch). Intelligent gemachte Menüs. Zwei Spieler Modus ohne Kabel, ausgzeichnete Features. Spielstände abspeicherbar. 1 oder 2 Spieler.

GAME BOY

SUPER NINTENDO



NEU!

KONAMI®

SuperstarkerVideospieleSpaß

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77

F&P 94/053

MEGA DRIVE

Treasure Land
Adventure

Der Kinderliebling einer berühmten Fastfood-Kette gibt sich höchstpersönlich die Ehre, auf Schatzsuche zu gehen. Zur Geschichte: An einem schönen Tag spaziert der Frittenkönig durch den "Magical Forest" und findet durch Zufall das Überbleibsel einer Schatzkarte. Kurzentschlossen macht er sich auf den Weg, um die restlichen drei Kartenstücke zu finden. Ihr übernehmt nun die Rolle des Clowns "Ronald McDonald". Springend und hüpfend bewegt Ihr Euch durch verschiedene Fantasy-Plattformlandschaften. Ausgestattet mit einem "Magic-Glitter"-Streuschuß könnt Ihr Euch gegen die verschiedenen Gnom&Knuddel-Sprites wehren. Als besondere Fähigkeit verfügt der Hamburger-Spezialist über Teleskoparme, die ihm beim Klettern helfen. In Shops habt Ihr die Möglichkeit, Power-Up's, Extra-Leben oder Continues einzukaufen. Dafür solltet Ihr so viele Geldsäckchen einsammeln wie es nur geht, denn ohne Moos is nix los. Am Ende jedes Levels erscheint ein Oberbösewicht, der verjagt werden muß, damit's im Spielgeschehen weitergehen kann.



Viele bunte Sterne und mächtig bunt geht's auf dem Bildschirm zu. Tetris-Verliebte finden sicher Gefallen bei diesem Clone.



Mit anfänglich großer Skepsis schob ich zuerst das Modul in den MD-Schacht. Nach einer gewissen Spielzeit war ich positiv überrascht, was sich da auf dem Bildschirm tat. Der Clown läßt sich gut steuern und die farbenfrohe Fantasy-Grafik macht gute Laune. Auch die fetzige Musik kann sich hören lassen und beginnt nicht sofort zu nerven. Durch verschiedene Zwischenspiele z.B. einen Tetris-Klone, wird die Spielmotivation für längere Zeit aufrecht erhalten. Wer schon alle Jump'n'Run's durchgespielt hat, sollte mal einen Blick auf *Treasure Land Adventure* werfen. *ws*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 70%
Musik: 66%
Soundeffekt: 69%

Spielspaß 72%

Redaktionswertung

MEGA DRIVE

Ach du Schreck
Addams Family

Nachdem es die Super-Nintendo-Version von *Addams Family* schon seit Mitte '92 zu kaufen gibt, folgt nun mit einiger Verspätung die Mega-Drive-Umsetzung. Die Handlung hat weder mit dem ersten Film noch mit der Fortsetzung (unbedingt ansehen!) etwas zu tun. Die böse Abigail Craven hat alle Mitglieder der Addams-Familie mit Ausnahme von Gomez entführt und im riesigen Addams-Haus versteckt. Gomez muß sich durch die verrückten Räumlichkeiten schlagen, um seine geliebten Verwandten zu befreien. In die einzelnen Levels gelangt Ihr durch Türen im Haus oder jede Menge Geheimgänge und Fallen in der näheren Umgebung des Anwesens. Per "Helikopfter" (einer Art Mützen-Hubschrauber, den sich unser Held über die Rübe stülpt) schwingt sich Gomez in die Lüfte. Ab und zu findet Ihr auch nützliche Gegenstände, z.B. Golfbälle, die er seinen Gegnern an die Birne knallt. Weitere Extras machen Gomez kurzzeitig unsichtbar oder erhöhen seine Lebensenergie. Nach jedem Spielabschnitt erhaltet Ihr ein Paßwort.





Tja, wie komm' ich nur in den Ofen rein?
Die mit "A" gekennzeichneten Blöcke geben Euch Tips



Selten habe ich soviele Geheimräume in einem Spiel gefunden wie bei *Addams Family*. Die meisten Wände sind irgendwie durchlässig und verstecken nützliche Extras. Hartnäckige Jump'n' Run-Freaks werden Ihre Freude haben, denn das Spiel ist extrem groß und sehr schwierig. Gomez rutscht gerne in der Gegend herum und fordert deswegen Eure Steuerkünste. Einige der Levels sind jedoch fast schon gemein schwer. Es gibt Stellen, die ohne Blessuren nicht zu schaffen sind. *Addams Family* ist mal wieder ein gutes Jump'n'Run, das Euch längere Zeit beschäftigen wird. *rz*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run

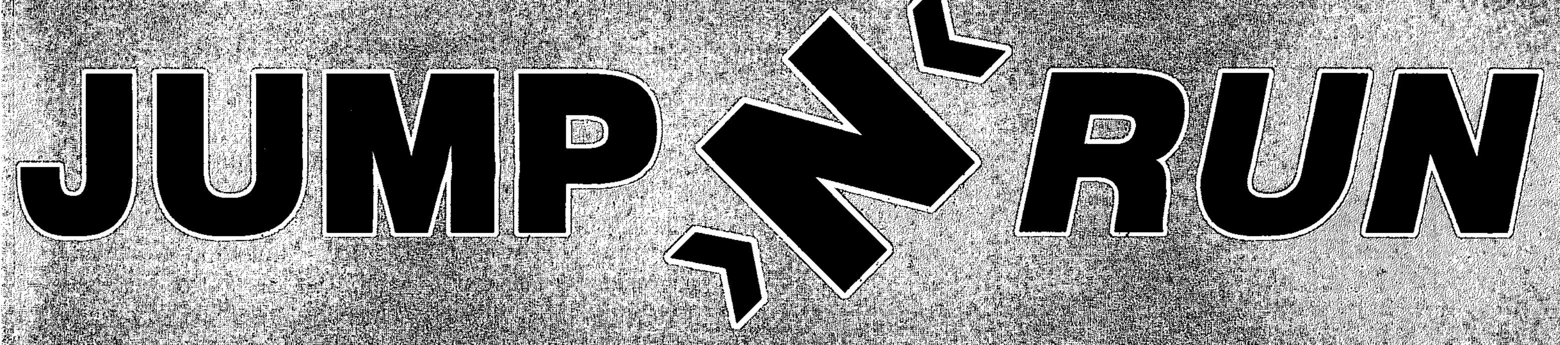
Hersteller: Flying Edge
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 69%
Musik: 62%
Soundeffekt: 53%

Spielspaß 71%

Redaktionswertung



MEGA DRIVE

Titel	Preis
Aladdin dt	119.90
Bubsy dt	89.90
F1-Racing dt	119.90
FIFA-Int.-Soccer dt	119.90
Gauntlet IV	109.90
Gunstar Heroes dt	109.90
John Madden '94 dt	129.90
Landstalker dt	129.90
Lost Vikings	119.90
NHL-Hockey'94 dt	119.90
Ottifants dt	88.00
Puggsy dt	109.90
Robocop vs. Terminator	109.90
Sensible Soccer dt	119.90
Sonic III dt	149.90
Street Fighter II CE dt	139.90
T.M.N.T. Fighters dt	129.90
Toejam & Earl dt	119.90
Wiz'N'Liz dt	109.90
WWF Royal Rumble	129.90

MEGA CD II

Titel	Preis
Chuck Rock II dt	109.90
Double Switch	124.90
Dune	129.90
Ground Zero Texas	129.90
Jurassic Park	129.90
Lethal Enforcers dt	149.90
Monkey Island us	109.90
NHL-Hockey '94 dt	99.90
Puggsy dt	119.90
Sonic CD dt	89.90
Terminator	129.90
WWF	109.90

Weitere CD-Titel dt/us am Lager

Artikel	Preis
Mega Drive II dt	189.00
Aladdin Set	289.00
Mega CD II dt o. Spiel	509.00
CDX-Adapter	109.90
Umbau 50/60 Hz	39.90
Adapter 50/60 Hz	49.90
RGB-AV-Kabel MD I/II	39.90
SEGA 6-Button Pad	39.90
ASCII 6-Button Pad	59.90
Action Replay Pro	109.90
Street Winner Board	129.90

SUPER NES dt

Titel	Preis
Aladdin	109.90
Battletoads	119.90
Bomberman	99.90
Bomberpaket	154.90
Bubsy	119.90
Chuck Rock	109.90
Cool Spot	129.90
Equinox	139.90
Flashback	139.90
Goof Troop	119.90
GP-1	124.90
Jimmy Connors	129.90
Jurassic Park	139.90
King Arthur's World	99.90
Mechwarrior	139.90
Mega Man X	119.90
Mortal Kombat	139.90
Mystic Quest	89.90
NBA Jam	139.90
Nigel Mansell	129.90
Plok	89.90
Sensible Soccer	139.90
Sky Blazer	129.90
Star Wars	119.90
Starwing	109.90
Striker	129.90
Street Fighter II Turbo	129.90
Super Mario Allstars	89.90
Super Turrican	99.90
T.M.N.T. Tournamnet	149.90
Terminator II	139.90
The Lost Vikings	119.90
Utopia	129.00
WWF II Royal Rumble	139.90
Winter Olympics	139.90

Artikel	Preis
Super NES dt 50/60 Hz Multinormgerät dt/us	299.00
Super NES us 60 Hz inkl. RGB-Kabel & Netzteil	299.00
Umbau 50/60 Hz Multinorm für Super NES dt/us	99.00
Umbau-Bausatz 50/60 Hz mit ausführlicher Anleitung	79.00
RGB-Kabel us/dt	39.90
-in Verbindung mit Umbau	29.90
Fire-SFX-60 Hz-Adapter	39.90

SUPER NES us

Titel	Preis
Art of Fighting	149.90
Battle Tank II	134.90
Battletoads/Dbl. Dragon	139.90
Boxing Legends	99.90
Choplifter III	114.90
Clay Fighter	139.90
Daffy & Marvin	129.90
Dungeon Master	149.90
E.V.O.	139.90
Final Fantasy II	139.90
Legends of Ring	134.90
Lawnmower Man	129.90
Lemmings II	139.90
Lethal Enforcers	179.90
Lufia	139.90
Mechwarrior	129.90
Mortal Kombat	99.00
NHL-Hockey'94	129.90
Operation Logic Bomb	129.90
Paladins Quest	139.90
PGA European Tour	129.90
Robocop vs Terminator	134.90
Rock'N'Roll Racing	129.90
Secret of Mana	149.90
Sengoku	124.90
Shadow Run	129.90
Sim Ant	119.90
Super Star Wars II	139.90
Tecmo NBA Basketball	139.90
Troll Island	129.90
Tuff E Nuff (Dead Dance)!	99.90
Ultimate Fighters	139.90
Wizard of Oz	129.90
World Heroes	139.90
Zool	124.90

Artikel	Preis
Action Replay Pro SFX II	119.90
6-Player-Adapter	59.90
Street Winner II für SNES & Mega Drive	129.90
Standard Pad dt	29.90
ASCII-Pad dt	49.90
Padverlängerung 2.5m	24.90
Fire-Mouse	59.90
Super Scope 6 us/dt	139.90

Scope Spiele am Lager

NEO GEO

Titel	Preis
Fatal Fury Special	339.00
Alpha Mission II	149.00
Art of Fighting II	369.00
Magician Lord	149.90
Miracle Adventure	359.00
Samurai Shodown	369.00
Sengoku II	289.00
Super Sidekicks	289.00
World Heroes II	289.00

Weitere Titel ab DM 149.00
(nur solange Vorrat reicht)

Artikel	Preis
Grundgerät RGB/PAL	739.00
Goldset ab	999.00
Joyboard	119.00
Memory Card	59.00
T-Shirts	49.00

Turbo Grafx inkl. Netzteil RGB-Kabel & 10 Spielen 299.00
(nur solange Vorrat reicht)

3 D O us

Titel	Preis
Battlechess	129.90
Dragon's Lair	129.90
Out of this World	139.90
Night Trap	129.90
PGA Tour Golf	139.90
Shock Wave	139.90
Stellar 7	139.90
Total Eclipse	139.90
Panasonic 3DO ab	1489.00

AUCH MIT RGB-UMBAU!

JAGUAR DT 599.-

Titel	Preis
Alien vs. Predator us	129.90
Checkered Flag us	129.90
Evolution us	124.90
Raiden us	124.90
Tempest 2000 us	129.90
Tiny Toons us	129.90
Trevor McFur us	124.90
Grundgerät RGB inkl Kabel und 220 Netzteil	699.00

0221 - 12 33 93

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!
Wir versenden per NN zuzüglich DM 9.- Versandkosten.
Defekte Ware wird nach unserem Ermessen ausgetauscht bzw. repariert.
Unfreie Sendungen werden ohne Absprache mit uns nicht angenommen.
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.
Händleranfragen erwünscht Telefax: 0221-12 56 76 - Ebertplatz 2 - 50668 Köln

MEGA DRIVE

Arabische Nächte
Prince of Persia

In Persien ist der Teufel los! Der bitterböse, spitzbärtige Großwesir Jaffar hat in Abwesenheit des Sultans die Macht in einem kleinen Königreich an sich gerissen. Natürlich weiß der Despot nichts Besseres zu tun, als sich beim Volk mit allen Mitteln unbeliebt zu machen. Nur ein geheimnisvoller Fremder wagt es, die Faust gegen Jaffar zu erheben. Dafür wandert er geradewegs in den finsteren Kerker des Sultanspalastes. Der eingesperrte Prinz will das nicht hinnehmen und versucht, aus dem Kerkerkomplex auszubrechen. Der Held ist dabei recht sportlich und kann über Abgründe springen, Plattformen erklettern, aber auch ganze Passagen auf leisen Sohlen durchschleichen. Zu Beginn ist er noch unbewaffnet und so eine leichte Beute für die vereinzelt herumlaufenden Wächter. Ein Schwert kann jedoch, genauso wie diverse magische Tränke, in einem der vielen Geheimräume gefunden werden. Doch aufgepaßt: Einstürzende Plattformen und herabfallende Deckenteile versuchen, unseren Helden den Schädel zu zermalmen.



Der Prinz auf Schwertsuche. Ohne den Säbel hat er keine Chance gegen die Wächter des Sultans.



gut

Leider konnte mich die Modulversion nicht so recht überzeugen. Die Animation des Prinzen wirkt zwar immer noch schön flüssig, aber das täuscht nicht über das veraltete Spielprinzip hinweg. Die lieblose Farbgestaltung läßt stark zu wünschen übrig. Hier wäre technisch sicherlich mehr rauszuholen gewesen. Was am meisten nervt, ist die einfallslose Dudelmusik. Von aufkommender orientalischer Stimmung kann hier keine Rede mehr sein. Da ist die Silber-Scheiben-Version mit dem CD-Sound klar im Vorteil. Der Ton macht bekanntlich die Musik und läßt mehr Laune aufkommen. Laßt die Finger weg! *ws*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Domark
Testversion von: Domark
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 70%
Musik: 45%
Soundeffekt: 40%

Spielspaß 70%

Redaktionswertung

MEGA DRIVE

Gestrandet
Normy's Beach Babe-o-Rama

Der etwas schusselige Normy beherrscht alle Regeln des kleinen Jump'n'Run-Einmaleins: Um die verschleppten Strandgirls wiederzufinden, hüpft, duckt und schlägt sich der Gute regelrecht einen ab. Das Körpervolumen von Nilpferden und Schweinen wird munter als Trampolin benutzt, unangenehmere Zeitgenossen werden durch einen gezielten Hammerschlag ruhiggestellt. Findet Ihr ein Schlüsselextra, lassen sich Krokodile überzeugen, als Paddelboot herzuhalten. Tiefe Schluchten überwindet Spargeltarzan Normy, indem er sich geschickt an einer Liane auf die andere Seite schwingt. Mit einer Sonnenbrille sieht Normy nicht nur cooler aus, Ihr macht ihn damit auch zeitweise unverwundbar. Sammelt der Anti-Held genügend Strandbälle ein, gibt's ein Extraleben.





Der erst ruppige Pleistosaurus läßt sich durch seinen wiedergefundenen Nachwuchs besänftigen, während "Tyranno" noch wütet



na ja

Das flache Comicspielchen motiviert nur deshalb zum Weiterspielen, weil man sich fortwährend fragt, warum Electronic Arts dieses Spiel ins Programm genommen hat. Sogar die lustigen Sprechblasen-Kommentare Normys gehen im müßigen Hüpf-Einerlei unbeachtet unter. Die schlappe "Malbuch-Grafik" vermag in ihrer Naivität die technischen Mängel des Spiels noch nicht mal ansatzweise zu vertuschen: Kollisionsabfrage und Steuerung allgemein sind ungenau, was im Zusammenspiel mit dem gehobenen Schwierigkeitsgrad zur mittleren Katastrophe ausartet. *fh*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Soundmenü
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 39%
Musik: 58%
Soundeffekt: 45%

Spielspaß 40%

Redaktionswertung


32 heb' ab!
32bit
AMIGA
AMIGA 32
AMIGA MULTIMEDIA
Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch 32 geniale Bits. Mächtig viele Spiele. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher für alle CD's: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!
Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte AMIGA-Rechnerpower, 4-Kanal-Stereosound, CD-ROM-Laufwerk mit double speed und 16,8 Mio. Farben.
Jetzt abheben und beim Handel checken!
AMIGA CD32
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.
von Commodore
L&P

MEGA DRIVE

VIDEO GAMES CLASSIC

Hallo Langer
PGA European Tour

Für die zweite Fortsetzung der PGA-Golf-Serie wählte EA fünf bekannte europäische Golfkurse und jede Menge europäischer Profis. Das Spielprinzip ist weitgehend identisch mit dem Vorgänger. Nachdem Ihr Namen, Anzahl der Spieler und Schläger gewählt habt, könnt Ihr auf Driving Range oder Grün trainieren oder ins erste Turnier einsteigen. Ihr entscheidet Euch für einen der fünf Kurse und schon geht's ab zum ersten Loch. Der aktuelle Spielstand wird vor jedem Loch gezeigt. Im Gegensatz zu den meisten anderen Golfsimulationen bestehen die Turniere bei *PGA European Tour* aus vier Runden zu je 18 Löchern, genau wie bei den meisten echten Wettkämpfen. Die Landschaft wird Euch in einer 3-D-Sicht präsentiert. Alle wichtigen Daten sind am unteren Bildschirm zu sehen. Nach jedem Schlag baut sich der Bildschirm dort auf, wo Euer Ball zum Liegen kam. Sobald Ihr das Grün erreicht habt, zeigt Euch ein Spezial-Screen die Steigungen und Gefälle auf dem Weg zum Loch. Per Batterie speichert Ihr Euren Spielstand ab.



Bernhard Langer gibt Euch nützliche Tips. Das Putten gehört noch immer zu den schwierigsten Übungen.



Zwar hat sich an der grafischen und spielerischen Gestaltung im Prinzip nichts geändert, jedoch allein die Tatsache, daß es fünf neue Kurse gibt, macht *PGA European Tour* für Golf-Fans schon interessant. Endlich könnt Ihr auch den einzigen deutschen Weltklassespieler, Bernhard Langer, herausfordern. Zu viert macht Golf natürlich immer noch am meisten Spaß. Wie bei EA-Sports-Titeln üblich, speichert auch dieses Modul individuelle Statistiken, z.B. Eure besten Runden, weitesten Schläge und Putting-Durchschnitt. *rz*

System: Mega Drive
Spieletyp: Golfsimulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark
Grafik: 64%
Musik: 39%
Soundeffekt: 58%
Spielspaß 84%

Redaktionswertung

MEGA DRIVE

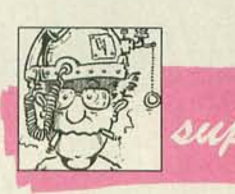
VIDEO GAMES CLASSIC

Die Unzertrennlichen
Lost Vikings

Jaja, Interplay und die Zeitmaschinen – Lester Chaykin beamte sich aus Versehen in eine andere Dimension, und die drei verlorenen Wikinger hätten auch lieber ihre Finger von der Zeitschleuder lassen sollen. So aber findet Ihr Euch in verschiedenen Epochen wieder, die alle als Jump'n'Run-Levels in Seitenansicht aufgebaut sind. Die drei Wikinger Erik, Olaf und Baleog haben unterschiedliche Fähigkeiten, die Ihr durch überlegtes Charakterwechseln sinnvoll nutzt, um alle drei lebendig zum Levelausgang zu geleiten. Erik kann als einziger springen und Wände einrennen, während Baleog mit Schwert und Bogen den Feinden ans Leder geht. Der dickliche Olaf hingegen schützt die beiden anderen Recken gegen feindliche Attacken. Mit ausgeklügeltem Einsatz der drei Helmträger löst Ihr diverse Rätsel und setzt Euch gegen manchen Feind durch. Verliert einer der drei alle Lebenspunkte und gibt den Löffel ab, müßt Ihr den Level von vorne spielen. Als gelöst gilt ein solcher nur, wenn das Trio komplett den Ausgang erreicht.



Spaß zu dritt: Die Lost Vikings halten Eure grauen Zellen frisch (mit dem Vier-Spieler-Adapter und dem Sechsknopf-Joypad)



Auf dem Super Nintendo hat *Lost Vikings* ja schon 'ne Menge Spaß gemacht. Zu zweit war das Modul an spaßiger Konfusion kaum zu überbieten. Fürs Mega Drive hat Interplay noch eins draufgesetzt. Per Vier-Spieler-Adapter steuert Ihr als Zockertrio alle drei Wikinger auf einmal. Aber auch wenn Ihr zu dritt zockt, wird sich einer von Euch schnell als Leithammel herauskristallisieren. Mit den ausgeklügelten Aufgaben, ulkigen Grafikgags und abgedrehten Musikthemen machen die *Lost Vikings* eine irre Gaudi. Unbegrenzte Continues und ein sinnvolles Paßwortsystem machen das Modul zur runden Sache. Empfehlenswert! *jb*

System: Mega Drive
Spieletyp: Geschicklichkeits-Denkspiel
Hersteller: Interplay
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 3
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark
Grafik: 68%
Musik: 74%
Soundeffekt: 38%
Spielspaß 80%

Redaktionswertung

Eine knallharte Linke und schon liegt der Gegner auf dem Eis. Schlägereien werden Euch in Nahaufnahme präsentiert.

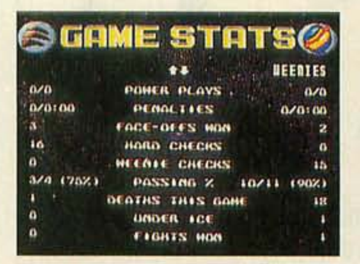


Nach einem harten Bodycheck bleiben die Überreste des Gegners auf dem Eis liegen. Vorsicht, Rutschgefahr!

In den Drittelpausen wird das Eis geglättet



Ab und zu fällt in dem Chaos sogar ein Tor. Jippie!



Nach 18 Todesfällen in einem Spiel gab das rechte Team auf



Die Extra-Spielzüge sind besonders brutal (hechel, hechel)

Bloodsport

Mutant League Hockey

Jeder weiß, daß Eishockey ein netter, harmloser Sport ist, bei dem keinem Spieler auch nur ein Haar gekrümmt wird. Ab und zu werden zwar Nettigkeiten in Form von Faustkämpfen und Massenschlägereien ausgetauscht, doch nach dem Match herrscht Friede, Freude, Eierkuchen und man trifft sich bei Kaffee und Sahnetörtchen zu einem Schwätzchen.

Die Entwickler von Electronic Arts haben sich überlegt, wie man etwas Pfeffer in diesen langweiligen Sport bringen könnte, und das Resultat heißt *Mutant League Hockey*. Hier geht es etwas härter zur Sache. Die 23 Mannschaften (jeweils zehn Teams pro Liga und drei All-Star-Teams) bestehen alle aus ekelerregenden Ungeheuern, die aussehen wie eine Mischung aus Kermit dem Frosch, dem Sumpfmonster und Wackelpudding. Zu Beginn *wählt* Ihr Eure Mannschaft aus. Die Stärke des jeweiligen Teams wird durch Totenköpfe dargestellt. Danach entscheidet Ihr Euch entweder für ein "Freund"-schaftsspiel oder die Playoffs. Schließlich dürft Ihr noch eines von 21 Stadien auswählen. Jede Arena hat ihre Besonderheiten. So dürft Ihr Euch auf Minen, Löcher im Eis, Feuer, Haie und andere Hindernisse freuen. Mit dem "Death Index" (Todes-Index) stellt Ihr den Brutalitätsgrad des Spiels ein. Stufe eins entspricht einem etwas härteren Eishockeyspiel, während Stufe fünf einem Gemetzel gleichkommt. Die Steuerung wurde von der NHL-Hockey-Serie übernommen. Die Tastenbelegung ist identisch, bis auf den A-Knopf, mit dem Ihr Eurem Gegner einen kräftigen Haken verpaßt und Waffen benutzt. Schlägereien zwischen Spielern seht Ihr in Nahaufnahme und dabei fließen schon mal ein paar Liter Blut. Bei härteren Bodychecks zerlegt es das Opfer ab und zu in seine Bestandteile, die dann bis zur Drittelpause auf dem Eis dahinfaulen. Herumliegende Minen und andere Hindernisse solltet Ihr ebenfalls vermeiden, denn Ihr habt nur 22 Spieler zur Verfügung. Es gibt übrigens auch einige Spezialspielzüge. Mit "Waste Referee" könnt Ihr z.B. den Schiedsrichter ausschalten (oder pulverisieren, um es genauer auszudrücken).



Eigentlich könnte *Mutant League Hockey* genau mein Spiel sein. *NHL'94* gehört zu meinen absoluten Lieblingsspielen und so hatte ich gehofft, daß MLH eine etwas härtere Version davon sein könnte. War wohl nix! Das Scrolling der Spielfläche ist ziemlich ruckelig, ebenso die Animation der Spieler. Es fehlt die Kontrolle über das Spiel, die man bei *NHL'94* hat. Die Entwickler haben sich leider zu sehr auf die zugegeben sehr amüsanten Gags und Brutalitäten konzentriert und dabei die Spielbarkeit vernachlässigt. So bleibt leider nur eine mittelmäßige Simulation mit guten Ansätzen. *rz*

System: Mega Drive
Spieletyp: Eishockey-Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic Arts
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

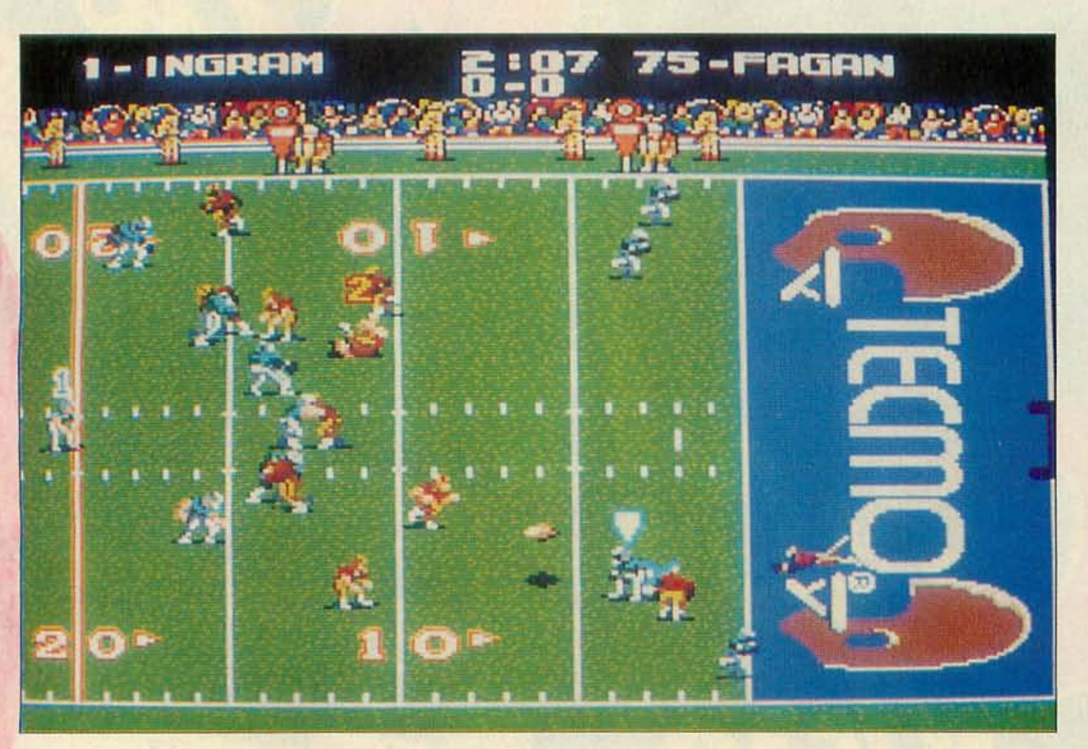
Grafik: 61%
Musik: 42%
Soundeffekt: 64%

Spielspaß **59%**

Redaktionswertung



Praxis-Wissen für den privat
Markt&Technik
PCgo!
NEU
Tuning: 486er noch schneller
Mehr Power durch Quarztausch
SEITE 70
Das Dream-Team: Grafikkarte & Monitor
Test: die besten 12 Grafikkarten und 12 Monitore
Lohnt sich Local-Bus?
DOS: Welches ist das schnellste?
MS-DOS 5.0, 6.0, Novell-DOS 7
SEITE 100
Bauanleitung: Messen und Steuern mit dem PC
Neue Serie: universelles PC-Meß- und Regel-Interface
SEITE 65
Tuning: Probleme beim CD-ROM-Einbau?
So umgehen Sie Installations-Fallen
SEITE 70
Zum Kennenlernen 1 Heft gratis
PCgo! und Sie werden noch besser
Das neue Praxis-Magazin für alle privaten PC-User, die aktiv sind und mitmachen wollen.
PCgo! heißt Faszination, Hobby, dazu viele Ideen und Tricks, jeden Monat neu.
Starten Sie mit diesem Coupon. Ihr Gratis-PCgo! und die Begrüßungsdiskette sind reserviert!
PCgo! Test Order
Jetzt bestellen per Post oder Fax: 07132-959244
Bitte einsenden an: PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm
Ja, Ich möchte PCgo! testen. Senden Sie mir kostenlos 1 aktuelle Ausgabe PCgo! und meine Begrüßungsdiskette. Wenn mich PCgo! überzeugt, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahres-Abo-Preis von nur 72,- DM. Verzichte ich auf die Abo-Vorteile, dann teile ich Ihnen 7 Tage nach Erhalt meiner Gratis-Ausgabe dies kurz mit. Den Bezug kann ich jederzeit kündigen. Die Begrüßungsdiskette gehört auf jeden Fall mir.
Name/Vorname
Straße/Hausnummer
PLZ/Ort
Telefon (Vorwahl)
Datum/1.Unterschrift
Ich bezahle mein Abo
❑ per Rechnung
❑ per Bankeinzug
BLZ / Kontonummer
Geldinstitut
Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs durch. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift.
GOIN 4
Datum/2.Unterschrift
Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Ja, wo laufen sie denn? Die Spieler sind so klein, daß man den Überblick verliert.

Eierauflauf

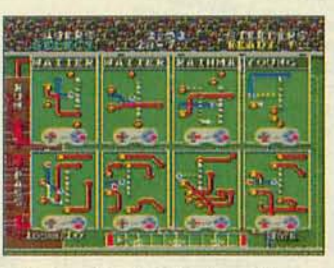
Tecmo Super Bowl

Das *Tecmo Super Bowl* umfaßt 28 Profi-Football-Mannschaften (plus zwei Allstar-Teams) mit jeweils 32 Spielern. Im Season Game-Modus werden diese durch die 18-wöchige NFL-Saison gelotst. Eine Fülle von Einstellungsmöglichkeiten erwartet Euch im Team Data-Menü. Zuerst wählt Ihr Eure Lieblingsmannschaft aus. Als Head Coach stellt Ihr anhand authentischer Spielerdaten (Stand vom Sept. '93) das Angriffs- und das Verteidigungsteam zusammen. Dann fertigt Ihr in groben Zügen den Angriffsplan an, in der jeweils vier Lauf- und Paßspiele festgelegt werden. Natürlich kann man diese später während des Spieles nachträglich verändern. Wenn Ihr noch ungeübt in diesem Genre seid, könnt Ihr Euren wilden Haufen im Vorsaisonsmodus testweise gegen eine Mannschaft Eurer Wahl antreten lassen. Spätestens zu diesem Zeitpunkt werdet Ihr nämlich feststellen, ob sich das Spiel im 1P, 2P, Coach- (Computer steuert die Spieler) oder Com-Modus (Computer steuert Spieler und legt Spielzüge fest) günstig für Euch steuern läßt. Abgesehen davon, daß die Grafik bei der SNES-Version um einiges feiner ist, bestehen keine großen Unterschiede zwischen den beiden Versionen.









Sowohl im Optionsmenü als auch im Spielmodus ist die Joypad-Steuerung ziemlich mies



geht so

Football ist eine der kompliziertesten Sportarten, die es gibt. Um so wichtiger erscheint dann auch, daß der Spielverlauf für jedermann präzise nachvollziehbar dargestellt wird. Und gerade dies scheint in *Tecmo Super Bowl* völlig in die Binsen gegangen zu sein: Zwar kann man jeden einzelnen Spieler direkt ansteuern, aber es ist oft unmöglich, die Position des Balles klar auszumachen. Die Markierung des Ballträgers versickert gerne mal im wilden Auflauf der beiden Mannschaften. Da helfen auch keine Visual-Szenen, die nach Touchdowns oder First Downs als Vollbild eingeblendet werden. Die beste Alternative scheint mir doch der Coach-Modus zu sein, da hier das lästige Steuern entfällt. In puncto Benutzerfreundlichkeit haben die Entwickler bei Tecmo noch einiges nachzuholen. *tet*



System: Mega Drive
Spieletyp: Football-Simulation
Hersteller: Tecmo
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 56%
Musik: 50%
Soundeffekt: 45%

Spielspaß **56%**

Redaktionswertung



System: Super Nintendo
Spieletyp: Football-Simulation
Hersteller: Tecmo
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 60%
Musik: 50%
Soundeffekt: 52%

Spielspaß **56%**

Redaktionswertung

Altmetall

Robocop 3

Gerade rechtzeitig zum Kinostart wurde das Robotergemetzel noch fürs Mega Drive fertiggestellt. Ihr übernehmt dabei die Rolle des Hauptdarstellers Robocop. In der schwergewichtigen Kluft des Eisenmannes stampft Ihr durch die gefährlichsten Bezirke von Detroit. Bewaffnete Halunken schießen aus Fenstern, feuern mit Maschinengewehren, Raketen- und Flammenwerfern auf Euch. Dank einer Umschaltoption kann Robocop von der Handfeuerwaffe auf einen Streuschuß umschalten, um sich besser verteidigen zu können. Die Munition aller Waffensysteme ist jedoch begrenzt und dazu noch schnell verbraucht. Um das Magazin wieder aufzufüllen, müssen Munitionsbehälter aufgenommen werden, die überall in den Level-Labyrinthen verstreut herumliegen. Im späteren Spielverlauf bekommt Robocop ein Jet-Pack verpaßt, mit dem er sich dann in die Lüfte begeben kann, um die OCP-Blecharmeen zu bekämpfen. Am Ende jeder Stage erwartet Euch ein waffenstrotzender Oberfiesling, der Eurem Robi an den Blechkragen gehen will.



Der Bursche im weißen Hemd hat bald nichts mehr zu lachen. Mit dem Aufzug geht's ab in den zehnten Stock ohne Furcht und Tadel.



na ja

Bei *Robocop 3* jagt eine Frechheit die andere: Jeder Level ist eine Katastrophe, mit verkorkster Grafik und tödlicher Musik. Der Sound erinnert mich mehr an eine klappernde Blechdose als an die Filmmusik. Alle Spielstufen lassen grafische und spielerische Abwechslung vermissen. Teilweise hat man überhaupt keine Chance, sich gegen die Gegnersprites zu wehren. Die Endgegner wurden dahingeschludert und dazu noch schlecht animiert. Das zeigt mal wieder, daß die Softwarefirmen mit großen Namen die schnelle Kohle machen wollen. Aber nicht mit uns! *ws*

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: Flying Edge
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

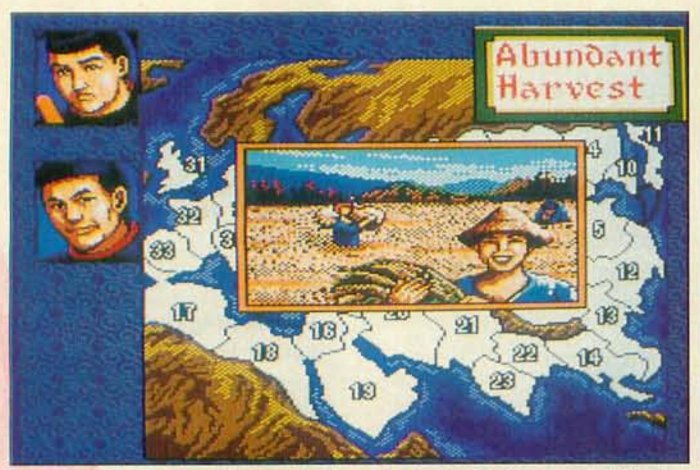
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 48%
Musik: 50%
Soundeffekt: 45%

Spielspaß 46%

Redaktionswertung

MEGA DRIVE



Da lacht der Despot: Eine pralle Ernte ist in den Zeiten von Epidemien, Pest, Hunger, Dürre und Naturkatastrophen eine seltene Sache



Über dieser Karte brütet Ihr, um wichtige politische Entscheidungen zu treffen und Euer Heer erfolgreich in die Schlacht zu führen



Nachtragend: Ein feiger Rückzug wird Euch übelgenommen


In diesem Modus läßt sich das Kräfteverhältnis gut abschätzen


Während der Kämpfe könnt Ihr einen Verluste-Report anschauen



Ein Mann repräsentiert im Kampfbildschirm eine Einheit

Mongolenzoff

Genghis Khan 2

In drei zu Beginn anwählbaren historischen Eurasien-Szenarios können die Hardcore-Strategen unter Euch ihr Talent in der höheren Kriegführung beweisen. Beendet Ihr Szenario eins innerhalb eines zügigen Jahresturnus, kommt Ihr in den Genuß einer weiteren Spielvariante.

In jedem der Abschnitte geht es letztendlich darum, als Machthaber eines Landes früher oder später ganz Europa und Asien zu unterwerfen.

Eure Vorgehensweise plant Ihr auf einer Karte mit Provinzen oder Staaten, in die Tat umgesetzt wird das Ganze anhand umfangreicher Menüs. Doch mit einem guten Kampfgeschick ist´s noch lange nicht getan, denn das Mutterland und die neuerworbenen Ländereien schreien in einer Zeit der Epidemien und schlechten Ernten geradezu nach einem gekrönten Haupt mit Durchblick. Steuern und Rüstungsgelder wollen wohlkalkuliert eingesetzt werden, Naturkatastrophen und Seuchen machen Euch das Herrscherleben schwer. Es empfiehlt sich mittels diplomatischem Fingerspitzengefühl, benachbarte Königstöchter mit Eurem Clan zu verheiraten, da nur eine rege Erbfolge den Fortbestand Eurer Dynastie garantiert. Denn sind erstmal alle potentiellen Thronfolger im Krieg verschlissen, siecht das Reich dahin. Schließt Ihr einen Feldzug erfolgreich ab, so könnt Ihr den besiegten Adel als Gouverneure, Generäle und Politiker im eigenen Land einsetzen.

Jeder Charakter besitzt spezifische Eigenschaften wie Stärke, Führungsqualität oder diplomatisches Geschick. Da sich diese Werte durch die Anstrengungen im Spielverlauf "abarbeiten", könnt Ihr sie durch Training wieder aufstocken. Durch einen gerissenen Handel mit Kaufleuten verdient Ihr Euch das Geld, um Euer gewaltiges Heer zu unterhalten.

Im Kampfmodus werden Eure Truppen über ein taktisches Feld bewegt. Der oft langwierige Schlachthergang läßt sich per Option auch auf ein simples Ergebnis-Menü reduzieren.



Obwohl sich das Modul durch seine hohe Komplexität und den gehobenen Schwierigkeitsgrad nur für harte Strategie-Profis empfiehlt, muß der benutzerfreundliche Aufbau der zahlreichen Menüs hervorgehoben werden. Schweißtreibende Hektik und Verwirrung kommen nämlich von ganz alleine auf, wenn durch einen falschen Schachzug Euer ausgeklügeltes Gefüge aus Wirtschaft, Diplomatie und Taktik mit einem Puff zusammenzufallen droht.

Trotz der eher trockenen Aufmachung, die gänzlich auf Actionelemente verzichtet, vermag Euch der gute Dschingis nächtelang an den Bildschirm zu fesseln. Die spannenden Eroberungszüge und Entscheidungsschlachten halten geduldige Strategen bei der Stange. Auch wenn die schlichte Grafik nichts revolutionäres fürs Auge bietet, könnt Ihr Euch an den liebevoll recherchierten und dargestellten Herrscherporträts erfreuen. *fh*


System: Mega Drive
Spieletyp: Strategiespiel

Hersteller: Koei
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie

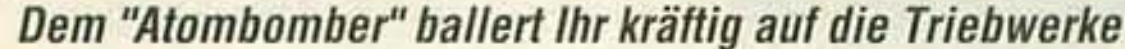
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 35%
Musik: 21%
Soundeffekt: 15%

Spielspaß 72%

Redaktionswertung





Dem "Atombomber" ballert Ihr kräftig auf die Triebwerke



Auf dem feindlichen Kreuzer schaltet Ihr die Flaks aus

Einer gegen alle

Turn&Burn: No Fly Zone

Seit die Russen keine Bösen mehr sind, scheinen sich alle Terroristen der Welt russische MiGs leisten zu können, die die heldenhafte US-Navy dann ersatzweise vom Himmel ballern darf. Im aktuellen Fall warten 16 recht ähnliche Missionen auf Euch, in denen Ihr je nach Level mit einer einzigen F14 Tomcat gegen zwei bis 15 Gegner antretet. Zur Gewöhnung kämpft Ihr in den ersten drei Einsätzen nur gegen MiGs, später warten zusätzliche Ziele wie geklaute Atombomber, feindliche Bohrinseln, Öltanker, gekaperte Kampfschiffe oder Terroristencamps, die Ihr unschädlich machen sollt. Als Handwerkszeug hängen unter der F14 je zwei AIM7- und AIM9-Luft-Luft-Raketen, die sich auf unterschiedlichen Distanzen einsetzen lassen. Ab Mission zwölf gibt's noch zwei Phoenix-Langstreckenraketen dazu. Egal, ob Ihr den Rookie- oder Ace-Modus wählt, Eure Aufgabe besteht im wesentlichen darin, beim Start den Nachbrenner reinzuhauen und in der Luft im Langsamflug auf MiGs zu warten. Das verbraucht am wenigsten Sprit, garantiert optimale Wendigkeit im Dogfight und erspart Euch die Luftbetankung, die in manchen Missionen möglich aber eigentlich nicht nötig ist. Anschließend heizt Ihr dem Feind mit allen verfügbaren Raketen ein und verarztet den Rest per Bordkanone. Ein Radarschirm meldet die Gegner, außerdem gibt's ein Warnsignal für feindliche Raketen, denen Ihr in bewährter Manier mit abgeworfenen Phosphorfackeln oder Aluminiumstreifen (je 4) den falschen Weg weist. Sobald auch die letzte MiG vom Horizont geputzt ist, erscheint auf dem Radar das Ziel. Mit dem Finger an der Bordkanone nähert Ihr Euch in steilem Anflug, feuert kräftig und dreht ab, bevor Ihr das Wasser küßt. Solange Ihr Treibstoff habt, dürft Ihr beliebig oft neu angreifen. Nach getaner Arbeit eiert Ihr zum Flugzeugträger zurück, um mit reduzierter Leistung im Gleitstrahl kinderleicht zu landen. Alle vier Missionen gibt's ein Lametta-Update für die Heldenbrust.



Zwischen Start und Landung (oben) dürft Ihr Euch mit zahlreichen Gegnern zwischen Himmel und Meeresoberfläche tummeln.



Jaja, das Super Nintendo eignet sich eigentlich nicht für Flugsimulatoren. Doch was Absolute da abgeliefert hat, ist kaum mehr als Durchschnittskost. Lande- und Angriffsmanöver gleichen sich so sehr, daß es kaum eine Rolle spielt, ob Ihr eine feindliche Ölbohrinsel, Euren eigenen Flugzeugträger oder eine dreimal schnellere SR71A Blackbird (!) ansteuert. Die Missionen werden allein deswegen schwerer, weil immer mehr MiGs auftauchen, Ihr aber keinen Schuß zusätzlich erhaltet. Luft-Boden-Raketen gibt's erst gar nicht, macht ja auch viel mehr Spaß, mit dem "Luftgewehr" nach Panzerschiffen zu pieksen. Auf Landschaft und Bodenkonturen haben die Entwickler großzügig verzichtet, sogar feste Bodenziele schweben haltlos im Raum. Die Steuerung hakelt spürbar, die Gegner zoomen zackig durch die Lüfte. Da hat mir Microproses *F15 Super Strike Eagle II* noch deutlich besser gefallen! *hu*



System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Flugsimulator
Hersteller: Absolute
Testversion von: Absolute
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort nach jedem Level
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 50%
Musik: 52%
Soundeffekt: 26%

Spielspaß 59%

Redaktionswertung



Da brennt die Luft: Der Gegner versucht Euren Landeversuch zu vereiteln

VIDEO GAMES CLASSIC

Rakete ahoi!

Metal Marines

Nach verheerenden Atomkriegen zwischen der Föderation und den Rebellen existieren die Kontinente unserer Erde nicht mehr in der Form, wie wir sie bisher kannten. Der größte Teil ist unter dem Meeresspiegel versunken, so daß nur noch einige wenige Inselgruppen Platz für eine Besiedelung bieten. Doch der friedliche Feld- und Ackerbau scheint gänzlich außer Mode gekommen zu sein, den wenigen Überlebenden beider Seiten steht der Sinn nach weiterem Ränkeschmieden.

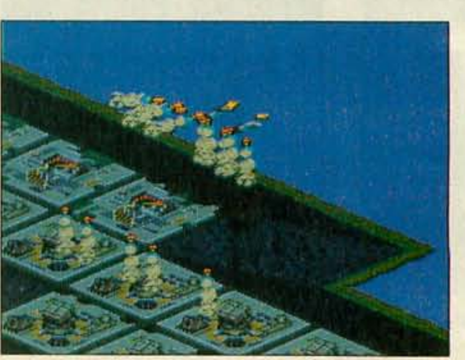
Als Befehlshaber der Rebellen versucht Ihr, auf einer kleinen Insel beginnend, die verbliebenen Fleckchen Erde dem Imperium zu entreißen. Zunächst legt Ihr den Standpunkt Eurer Basen auf der Insel in einer 3D-Ansicht von schräg oben fest. Werden diese Hauptquartiere vom Computergegner in Schutt und Asche gelegt, habt Ihr das Szenario verloren. Es ist also von größter Bedeutung, die Basen gegen Feindraketen und Luftlandetruppen zu schützen. Das geschieht mit dem Bau von Geschützbunkern, Bodentruppen und Luftabwehrraketen. Was sich so einfach anhört, ist jedoch nur mit strategischem Feingefühl und einem gesunden Sinn für Prioritäten machbar, denn zum Bau steht Euch nur ein geringer Fundus an Konstruktionsgeldern zur Verfügung, der sich von alleine nur sehr zögernd regeneriert. Grundsätzlich könnt Ihr aus der umfangreichen Icon-Leiste folgende Gebäude- und Truppentypen auswählen und bauen: Radar (erhöht die Zielgenauigkeit Eurer Luftabwehr), Supply-HQ (erhöht die Vermehrungsquote Eurer Finanzen), Energiewerk (produziert Treibstoffe für Eure Raketen- und Luftangriffe), Fabrik (verringert die Produktionszeit neuer Einheiten), Dummy-Gebäude und -einheiten (lenken den Feind von bedeutenden Zielen ab), Raketenrampen (Angriff und Aufklärung), Luftabwehr-Raketen (vereiteln Feindangriffe), Anti-Matter-Rakete (die ultimative Angriffswaffe), Metal Marines (für Angriff und Verteidigung), Geschützbunker und Landminen (Schutz gegen Luftlandetruppen).

Unterschiedliche Bauzeiten und Kosten machen eine sorgfältige Taktik und Vorgehensweise unverzichtbar. Stehen Eure Angriffs- und Verteidigungsanlagen erst einmal, so könnt Ihr ans Aufrüsten denken. Raketenrampen lassen sich in ihrer Wirkung verdoppeln, Metal Marines können zu Gold-Marines mit spezifischer Bewaffnung veredelt werden. Doch beim Konstruieren



An dieser gut bewachten Basis soll sich Mr. Schwaltz die Zähne ausbeißen

Auf der taktischen Karte plant Ihr Raketenangriffe und das Vorgehen Eurer Metal Marines



Musik in meinen Ohren: Eine gute Luftabwehr ist das A und O



Metal Marines lassen sich je nach Einsatz bewaffnen



Das kann brenzlig werden: Der Feind dringt ins Hinterland ein

solltet Ihr Euch nicht allzu viel Zeit lassen, denn während Ihr baut, schläft der Feind nicht und überrascht Euch alsbald mit einem Angriff. Steht Euch der Sinn nach Vergeltung, so schaltet Ihr auf eine scrollende taktische Karte um. Dort seht Ihr Eure Insel und die des Feindes in Planquadrate unterteilt aus der Vogelperspektive. Eure gebauten Einheiten erscheinen in den Planquadraten Eurer Insel, während Ihr beim Feind zunächst noch keinerlei Ziele ausmachen könnt. Blindlings bestimmt Ihr den geplanten Einschlagsort Eurer Raketen und das Einsatzgebiet Eurer Luftlandetruppen. Verläuft Euer Angriff wie geplant und wird nicht durch Abfangraketen im Keim erstickt, so werden durch bloßes Überfliegen weitere Ziele aufgeklärt und somit auf Eurer Karte eingetragen. Da die Kämpfe und der Wiederaufbau der Schlachtentrümmer nicht rundenweise, sondern in Echtzeit ablaufen, könnt Ihr jederzeit angreifen, vorausgesetzt, Ihr verfügt über genügend Energievorräte. Habt Ihr die letzte Feindbasis zerstört, ist der Sieg Euer, und Ihr findet Euch im nächsten Inselszenario wieder. Nach 20 Szenarien habt Ihr die Welt, oder das, was davon übrig blieb, erobert.

Während den Kämpfen erfahrt Ihr hin und wieder durch Feind-Messages den derzeitigen Gemütszustand Eures Gegners. Zu Anfang eines Szenarios gibt Euch ein Überläufer taktische Tips.

Vor Missionsbeginn bekommt Ihr Tips von einem Überläufer

Faschistische Verblendung: Commander Liften Schwaltz hofft noch immer auf den "Endsieg"



Das Erfolgsrezept von Metal Marines ist eine äußerst gelungene Mischung aus "Schiffeversenken", einer Prise Sim City, strategischen Elementen und einem kräftigen Schuß Echtzeit-Action. Panik macht sich breit, wenn Ihr tatenlos auf ein teures Supply-HQ sparen müßt, mit der Gewißheit, daß Euer erbittertster Computer-Widersacher "Liften Schwaltz" jede Sekunde zuschlagen kann. Was er dann auch prompt tut und zwar genau dann, wenn Euer ersehntes Gebäude kurz vor der Fertigstellung ist. Wer weiß schon, was er ausbrütet und baut, auf seiner Insel da drüben, die Ihr nur abschnittsweise erkunden könnt. Stellt Euch den Reiz des guten alten Schiffeversenkens mit atemberaubender Spannung, vielen Features, einer für ein Strategiespiel guten Grafik und mit dramatischer Musik versetzt vor, dann könnt Ihr Euch eine ungefähre Vorstellung davon machen, welch ein Nervencocktail Euch mit Metal Marines serviert wird. Leider zieht der Schwierigkeitsgrad nach den ersten 6 Szenarien gewaltig an, doch wozu wurde der Mensch mit der Tugend Geduld versehen, wenn er sie nicht an diesem hervorragenden Spiel erproben will? *fh*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Actionlastiges Strategiespiel
Hersteller: Namco
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 10
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 60%
Musik: 45%
Soundeffekt: 42%

Spielspaß 82%

Redaktionswertung



Wüste Szenarien: Die verschiedenen Landschaften bieten Abwechslung fürs Auge

Verdammt: Meine teuer ausgebaute Raketenstellung liegt in Schutt und Asche

Dummy-Einheiten und -Gebäude führen den Gegner in die Irre



Der drohende Atomschlag: Die feindliche Anti-Matter-Rakete fährt aus ihrem Schacht



Der Witz mit dem Fässerwerfen ist so alt, wie das Videospielen.

Stein und Bein

The Flintstones

Wer jetzt auf eine 1:1-Umsetzung der Mega-Drive-Ausgabe hofft, liegt etwas daneben. Während das Steinzeitspektakel um Barney und Fred auf dem Mega Drive ein geradliniges Jump'n'Run mit lustigen Spieleelmenten ist, hat sich Taito für die Super-Nintendo-Version etwas Neues einfallen lassen. Zwar sind *The Flintstones* auch hier hauptsächlich in Jump'-n'Run-Manier unterwegs, jedoch wurde der Spielfluß stark umgestaltet. Das beginnt mit der Karte: Ähnlich wie bei *Congo's Caper*, sind die einzelnen Levels durch Punkte auf einer Landkarte markiert. Welchen Level Ihr als nächstes spielt, hängt jedoch von Eurem Würfelglück ab. Je nach Wurf darf nämlich der ein oder andere Abschnitt übersprungen werden. Zwischendurch trefft Ihr auch immer wieder auf Bonusstufen, in denen Ihr mit Glück und Geschick frische Lebensenergie, Geld oder ein Extraleben erspielt. Sogar eine kleine 3-D-Rennspiel-Stage wurde eingebaut. Trefft Ihr unterwegs auf Betty oder Wilma, werdet Ihr öfters einige Felder zurückversetzt. Kommt Ihr auf ein Feld, dessen Level Ihr schon durchgespielt habt, heißt's aussetzen und der andere Charakter darf würfeln. Feinden weicht Ihr aus (vorzugsweise durch Erklettern einer Palme) oder behandelt sie mit der Keule. Ein vernichteter Bösewicht hinterläßt meist etwas Geld, das Ihr in den "Vergnügungspark"-Levels in Extras umsetzt. Als Endgegner fungiert ein abtrünniges Mitglied der ehrenwerten Wasserbüffel-Gilde, das Ihr erst im Rennen besiegen müßt, bevor Ihr weiterkommt. Im Ein-Spieler-Modus steuert Ihr abwechselnd Fred und Barney durch die Levels, gehen zwei Zocker ans Joypad, werden die Levels ebenfalls abwechselnd durchforstet. Habt Ihr alle Levels eines Abschnitts erledigt und die Karte erhalten, gibt's eine umfangreiche Symbolkombination abzupinseln.









Mit etwas Spielwitz und viel Abwechslung in den Bonusstufen bleiben "The Flintstones" auch länger spannend



Ein bißchen schade ist's schon, daß *The Flintstones* nicht 1:1 umgesetzt wurden. Irgendwie war die Mega-Drive-Version lustiger (mehr Gags). Auf dem Super Nintendo entsteht schnell der Eindruck, daß die Levels zugunsten der Bonusspielchen und sonstigem Drumherum abgespeckt wurden. Obwohl einige Spielelemente (beispielsweise die Hai-Attacken) auf das Super Nintendo herübergerettet wurden, ist im Vergleich zur Sega-Version viel vom Feuerstein-Charme verlorengegangen. Neben der schlechten technischen Qualität (das Super Nintendo geht oft stark in die Knie) hinterlassen auch die sich wiederholenden Levels einen etwas schlampigen Eindruck. Trotzdem macht das Spiel Spaß und motiviert durch die gewaltigen Abschnitte längere Zeit. Obwohl *The Flintstones* nicht an die Mega-Drive-Variante herankommt, ist das Modul eine gute Alternative für Nintendo-Fans. *jb*



System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Taito
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 62%
Musik: 60%
Soundeffekt: 52%

Spielspaß 69%

Redaktionswertung

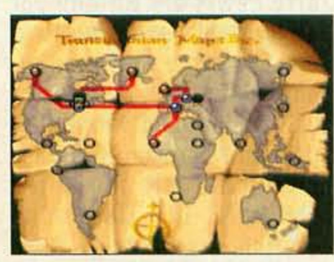

Gegen solche Riesenviecher hilft auch der Fallrückzieher wenig


Einige Stellen sind schon fast unfair schwierig

The Adventures of Dr. Franken

Was ist noch cooler, als in New York aus dem Flugzeug auszusteigen und festzustellen, daß das gesamte Gepäck nach Murmansk unterwegs ist? Cooler ist, wenn die Freundin im Gepäck war - und zwar sauber in Einzelteile zerlegt und man selbst nicht durch die Sicherheitskontrollen kommt, weil diverse Schrauben in der Rübe jeden Metalldetektor zum Wahnsinn treiben. Genau das passiert Frankensteins Mini-Ausgabe Franky, als er sich mal ein paar Tage Urlaub mit Freundin Bitsy gönnen will. Um präzise zu bleiben: Eigentlich hatte Franky sein Mädel auf zwanzig Pakete verteilt, die jetzt in aller Welt verteilt liegen. So macht sich der Arme hüpfenderweise auf die Socken, um die Pakete wieder zusammenzusuchen, die zu allem Übel auch noch in je vier Bruchstücke zerfallen und quer durch die Levels verstreut sind. Eine Weltkarte weist ihm den Weg. Auf der Reise durch immer komplexere Labyrinthe bekommt Franky es mit hackebeilschwingenden Köchen, bösartigen Bauarbeitern, ballernden Bullen, klapprigen Skelettkriegern, giftgrünen Drachen, scherenschwingenden Riesenkrabben und allerlei anderem Spukgesindel zu tun, das ihm an die Lumpen will. Frankie wehrt sich mit Händen, Füßen sowie begrenzten Distanzwaffen, die Ihr über die L-R-Tasten auslöst. Schon zu Beginn krebst der Arme am Ende seiner Kräfte herum. Besser geht's ihm nur, wenn er den Gegnern durch gekonnte Fallrückzieher Autogramme auf die Zähne stiefelt und anschließend die Batterien einsammelt, die sie hinterlassen. Was auch immer er macht, die Uhr tickt unbarmherzig, und mehr als fünf Minuten stehen auch im verwirrendsten Labyrinth nicht zur Verfügung. Jedes Level bietet neue Herausforderungen und stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad. Mal kommt es darauf an, sich möglichst schnell in einem Irrgarten von horizontal und vertikal scrollenden Screens zurechtzufinden. Frankie muß Trommeln wie Trampoline nutzen, im Eimer Aufzug fahren, präzise springen, Schalter finden, die Flöße über glühende Lavaseen schicken oder er fischt mit einem Hafenkran Extras aus dem Wasser, indem er an einer Hausfassade auf und ab springt und Buttons auslöst...




Während seiner Odyssee muß Franky über Fassaden klettern, in Brunnenschächten Aufzug fahren, Kräne bedienen ...



Eigentlich hätte das Spiel ja ein "gut" verdient, wäre da nicht dieser gemeine Schwierigkeitsgrad: Niedliche Grafik (wenn auch etwas holprig animiert) lustige Musik, einfallsreiche Levels und zum Schreien komische Gegner stehen der ultraharten Steuerung, dem extrem knapp bemessenen Countdown und der Tatsache gegenüber, daß Ihr schon nach drei Treffern ein Level wieder ganz von vorne beginnen müßt, falls Ihr Eure Energie nicht ganz fix ausbaut. Durch die etwas hakelige Steuerung ist das jedoch alles andere als leicht, denn bevor Euer Sprite die nächste Bewegung macht, hat Euch der Gegner bereits das erste Mal getroffen – völlig unabhängig davon, ob Ihr angreift, ausweicht oder zurückweicht. Zudem gibt's keinerlei Rücksetzpunkte innerhalb eines Levels und auch keine Paßwörter für beendete Abschnitte. Wer abschaltet, muß wieder ganz von vorne beginnen, die Missionen folgen streng aufeinander. Schnuckelmonster-Spiel für Profi-Zocker... hu

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Jump'n'Run

Hersteller: Elite
Testversion von: Elite
Anzahl der Spieler: 2
Features: deutsche Texte

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 70%
Musik: 63%
Soundeffekt: 47%

Spielspaß 69%

Redaktionswertung



Oh mein Gott! Von links kommt eine riesige Schildkröte, von rechts eine gefährliche Krabbe. Was mach ich bloß, was mach ich bloß?



Das hab ich mir von Tarzan abgeschaut. Wenn Ihr jedoch zu früh loslaßt, geht's steil bergab.



Ich glaub mein Schwein pfeift! Ein Mädel! Mitten im Dschungel!



Gleich zeigt uns Lester einen Doppelsalto mit Schraube



Ein kurzer Schubser und schon fallen die dummen Totems



Oh nein. Das wird nix. Der Sprung ist wohl zu kurz.



Die Hosen voll

Lester the Unlikely

Lester wollte eigentlich nur gemütlich am Hafen die neueste Ausgabe seines Lieblings-Comics "Super Duper Hero Squad" lesen. Leider schlief er dabei ein. Als er aufwachte, fand er sich auf einem Schiff wieder, das in Richtung 'Irgendwo' ausgelaufen war. Zu allem Unglück wurde der Frachter auch noch von Piraten überfallen. Glücklicherweise konnte Lester rechtzeitig über Bord springen und zur nächsten Insel schwimmen. Tja und da isser nun.

Eure Aufgabe ist es, unserem ängstlichen Helden auf seinem langen Heimweg zu helfen. Ängstlich ist vielleicht etwas untertrieben, denn Lester fürchtet sich vor großen Vögeln, Eingeborenen, Dunkelheit, Vulkanen, Höhen, Tiefen, Piraten, Spinnen, Schlangen, Mädchen, seiner Lehrerin aus der fünften Klasse, die ihn immer anschrie, wenn er mal nicht aufpaßte und generell allem Unbekannten. So passiert es meist, daß der junge Feigling zuerst vor allem neuen davonrennt. Doch keine Sorge, nach kurzer Zeit überlegt er es sich und kehrt freiwillig um. Hatte ich übrigens schon erwähnt, daß Lester allergisch gegen Bienen ist? Während seines Abenteuers erweist er sich allerdings als erstaunlich sportlich. Er zieht sich problemlos an Felsvorsprüngen hoch und überspringt größere Löcher. Sein Laufstil ist etwas unorthodox, er beschwört das Bild eines Pinguins beim 100-Meter-Sprint. Generell erinnert die Animation stark an *Flashback*. Im Laufe des Spieles trefft Ihr unter anderem auf so ziemlich alles, vor dem Lester sich fürchtet. Auch einige Rätsel gilt es zu lösen, so werdet Ihr z.B. von Eingeborenen eingesperrt und müßt Euch aus dem Käfig befreien. Zu Beginn könnt Ihr Gegner nur mit einem mickrigen Fußtritt ausschalten, später findet Ihr Steine, die Ihr werft (allerdings besitzt Lester einen sehr femininen Wurfstil). Falls Ihr es bis in den Dschungel schafft, gibt's sogar einen Bumerang (und ein Küßchen von der Tochter des Häuptlings). Durch das Training verbessert sich Lesters körperliche Fitneß und im Laufe des Spiels wird er mutiger und geschickter.



Stellt Euch *Flashback* mit Jerry Lewis als Helden vor und Ihr habt *Lester the Unlikely*. Der arme Kerl kann einem richtig leid tun, wenn er Euch ansieht und verzweifelt mit dem Kopf schüttelt oder mal wieder mit den Knien schlottert. Die Gags sind wirklich erstklassig. Aber auch der Spielwitz stimmt. Die gestellten Aufgaben verlangen viel Geschick und Ausdauer. Die Animation des Helden kann mit *Flashback* und *Another World* locker mithalten. Die Grafik in den verschiedenen Levels ist ausgezeichnet und abwechslungsreich. Lester verdient eine Auszeichnung als Sprite des Jahres und ist im Augenblick mein Lieblingsheld (oder Feigling). *rz*



System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run mit Rätseln
Hersteller: Visual Concepts
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 70%
Musik: 61%
Soundeffekt: 58%

Spielspaß 82%

Redaktionswertung

Doof bleibt doof!

Ren & Stimpy

Die beiden ultra-abgedrehten Comicfiguren Ren und Stimpy wollen endlich ihr trauriges Dasein als Toons hinter sich lassen und in die wirkliche Welt überwechseln. Dazu steuert Ihr die beiden Videoten mehr oder weniger abwechselnd durch drei, in mehrere Levels unterteilte Szenarien. Hierbei herrscht generell Seitenansicht. Widrigkeiten wie Fallen, Ungeziefer oder abgefahrene Feinde werden übersprungen oder mit Ohrfeigen bedient. Die Feindpalette ist natürlich ähnlich abgefahren wie die Helden (ich denke da nur an Captain Toast). Durch das Aufsammeln von Geld und Extras haltet Ihr Eure Lebensenergie frisch. Ab und zu gibt's auch ein Schutzschild oder weitere nützliche Bonusgegenstände. Um dem Spiel den nötigen Speed zu verpassen, tickt in jedem Level ein knackiges Zeitlimit einher. Continues gibt's in *Ren & Stimpy* unbegrenzt, nur der Rücksetzpunkt liegt am Anfang des zuletzt gespielten Szenarios.



Die Videoten Ren & Stimpy blasen zum Angriff auf die Welt der guten Videospiele



Jaja, nur wo THQ draufsteht, ist auch Schotter drin, oder was? Witzig hin, abgefahren her, spielerisch ist *Ren & Stimpy* eine bodenlose Frechheit. Den Typ, der zu den Entwicklern gesagt hat "So isses ok, so können wir's verkaufen", sollte man umgehend am nächsten Baum aufknüpfen. Unfaire Stellen en masse, völlig undurchsichtige Puzzles und Spielelemente sowie eine träge Joypad-Abfrage lassen die Spielbarkeit des Ulkmoduls senkrecht in den Keller fallen. Einzig *ein paar* witzige Sound-Samples und Grafik-Gags zerren diesen programmierten Frustfaktor über die 10%-Hürde. Nur Zocker mit Vollmeise leisten sich dieses Modul freiwillig. ***jb***

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: THQ
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 41%
Musik: 45%
Soundeffekt: 42%

Spielspaß 22%

Redaktionswertung



Sound und Grafik vom Feinsten: Ohne das Ruckeln des Vorgängers schnellt die Spielbarkeit in den hohen Bereich

Ballerndes Inferno

R-Type III

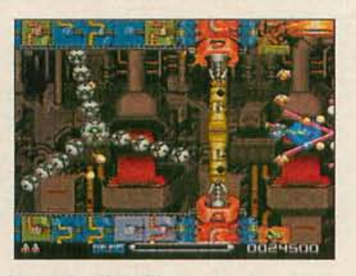
VIDEO GAMES CLASSIC

Mit nur einem Spiel machte sich die kleine japanische Firma *Irem* vor einigen Jahren einen Namen bei allen Videogame-Freaks: R-Type. Der Automat bot erstklassige Grafik, Non-Stop-Action und Supersound. Die verschiedenen Konsolenumsetzungen und Nachfolger reichten von phantastisch (PC Engine) bis zu "des war nix" (R-Type II auf Super Nintendo). Nachdem gute Shoot'em Ups im letzten Jahr eher die Ausnahme waren, durfte man auf *R-Type III* besonders gespannt sein.

Die Story dreht sich natürlich wieder um das böse Bydo-Imperium. Die schleimigen Aliens versuchen schon seit ewigen Zeiten, die Menschheit auszuschalten. Nach ihrer letzten Niederlage zogen sie sich zurück, um neue Kräfte zu mobilisieren. Jetzt greifen die blutrünstigen Außerirdischen wieder an. Auch diesmal seid Ihr mit Eurem waffenstarrenden R-Type-Prototypen die letzte Hoffnung der Erde. Eure Wissenschaftler waren seit dem letzten Teil nicht faul und haben Euren Weltraumflitzer kräftig verbessert. Zur Verfügung stehen jetzt drei verschiedene Satelliten, jeweils mit unterschiedlicher Bewaffnung. Der Bildschirm scrollt meist horizontal in eher gemütlichem Tempo von rechts nach links (abgesehen vom Ende des vierten Levels, wo Euer Fighter plötzlich den Rückwärtsgang einlegt). Der erste Spielabschnitt ist zum Aufwärmen gedacht, die Gegner tauchen nur in kleineren Gruppen auf und auch der erste Boß ist mit zwei Blasterschüssen erledigt. Im zweiten Level, der Säurehöhle, wird's dann schon schwieriger. Von der Decke fallen ständig ätzende Tropfen herab, und die Bydo-Monster greifen von allen Seiten an. Am Ende des dritten Stages wartet eine riesige mechanische Krabbe auf Euch. Danach befindet Ihr Euch in einer Weltraumfabrik mit Stahlpressen und Preßluftrohren. In den letzten beiden Spielabschnitten attackieren Euch dann Aliens ohne Ende. Von überall kommen Gegner, ständig überraschen Euch neue, innovative Hindernisse. Zum Glück gibt's unbegrenzte Continues, so daß Ihr nicht immer wieder von vorn anfangen müßt.







Spielelemente des Vorgängers wurden aufpoliert übernommen. Mit drei Satelliten habt Ihr auch die dreifache Waffenauswahl.



Irem sei Dank für das beste Shoot'em Up seit *Parodius*. Von Slowdown wie beim Vorgänger keine Rede, dafür Non-Stop-Action und phantastische neue Ideen in fast jedem Level. Im fünften Spielabschnitt morphen sich die Wände fließend in Bydo-Viecher, im sechsten Stage greifen Euch Gegner aus Dimensionslöchern an und Kraftfelder erschweren die Steuerung Eures Schiffes. Die Hintergrundgrafik haut Euch von den Socken und einige der Endgegner habt Ihr in der Form noch nie gesehen. Musikalisch erinnert *R-Type III* stark an die Vorgänger und auch die Soundeffekte kommen mir sehr bekannt vor. Leider steht noch nicht fest, ob es eine deutsche Version geben wird, laßt Euch jedoch davon nicht stören. *R-Type III* lohnt den Preis des Import-Moduls samt Adapter. Es gibt nichts Besseres! *rz*



System: Super Nintendo
Spieletyp: Shoot'em Up

Hersteller: Irem
Testversion von: Irem
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 150 Mark

Grafik: 74%
Musik: 68%
Soundeffekt: 69%

Spielspaß 90%

Redaktionswertung



Na komm doch, kleiner Bulle! Wer wird denn gleich aufgeben. Hier ist das Freßchen.

Rabbit Rampage
Bugs Bunny

Diesmal zieht Bugs Bunny höchstpersönlich ohne seine Tiny-Toons-Verwandtschaft in den Kampf. Ihr übernehmt dabei die Rolle des frech frivolen Karottenvertilgers. Bugs Bunny hat die Hasenschnauze gestrichen voll, denn der hartnäckige Elmar Fudd versucht immer noch, aus ihm einen schmackhaften Langohr-Braten zu machen. An einem schönen Wintermorgen läutet wie an jedem Tag zu dieser Zeit der Wecker. Bugs kraxelt verschlafen aus seinem Hasenbau heraus, um sich auf die Suche nach ein paar frischen Frühstücksmöhren zu machen. Aber schon nach einigen Hopsern liegen ihm die Spürhunde auf der Klopperfährte. Mit gekonntem Karnickel-Karate-Kick und Wurftörtchen wehrt sich Meister Lampe gegen die Vierbeinerschar. Selbst auf Bäumen findet Bugs keine Ruhe. Eifrige Eichhörnchen versuchen, ihn von dort mit Wurfnüssen zu verscheuchen. Falls es mal zu brenzlig wird, hilft nur noch eine Stange Dynamit oder ein hochexplosiver Knochen. Wurden alle Bösewichte in den Cartoon-Himmel geschickt, findet sich Bugs in einem Saloon wieder. Dort warten altbekannte Ganoven des Wilden Westens auf eine günstige Gelegenheit, den Hasenfuß zu erledigen. Der kleine mexikanische Rotbart-Cowboy zum Beispiel feuert mit seinen Bleispritzen drauflos, was das Zeug hält. Aber durch gewandtes Draufhüpfen mit den Hinterpfoten zeigt er dem Burschen, was eine richtige Hasenscharte ist. In dem nächsten Abschnitt, einer Stierkampfarena, gilt es, einen wütenden Bullen zu bändigen. Durch geschicktes Wegspringen im richtigen Timing müßt Ihr das Rindvieh gegen zahlreiche Holzwände und Mauern laufen lassen, bis der Dickschädel die Sterne sieht und letztendlich den Weg zur nächsten Runde freimacht. Bei allen Aktionen ist darauf zu achten, daß der Energiebalken (in Form einer abnehmenden Karotte) nicht gänzlich verschwindet. Um das zu verhindern, müssen teilweise gut versteckte Karotten aufgesammelt werden. Im eingebauten Trainigsmodus könnt Ihr Euch an die vielfältigen Steuerungsmöglichkeiten von Bugs Bunny gewöhnen.









Bugs schlägt eine harte Hasenpfote. Schweinchen Dick sieht derweilen die Comic-Sterne. Der Roboter-Kollege hat nichts Gutes im Sinn.



Die Sunsoft-Grafiker haben sich mächtig angestrengt, um die lustigen Trickfilmhelden aus der alten "Looney-Tunes"-Serie so gut wie möglich auf dem Bildschirm aussehen zu lassen. Das hat sich auch gelohnt, man könnte fast meinen, es läuft ein richtiger Cartoon vor einem ab. Erstklassige Animationen mit einfallsreichen Grafikgags sorgen für einen Dauerangriff auf die Lachmuskeln. Abwechslungsreiche Levels und eine feinfühlige Steuerung liefern den absoluten Spielspaß. Anfänger sollten aber gewarnt sein, denn trotz einstellbarer Lebensanzahl wartet das Hasenepos mit einem harten, aber stets fairen Schwierigkeitsgrad auf. Leider wurde auf eine Paßwortoption gänzlich verzichtet, lediglich eine begrenzte Anzahl von Continues hilft hier etwas weiter. Fetzige Musik und Soundeffekte runden den guten Gesamteindruck ab. *ws*

SUPER NINTENDO

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 78%
Musik: 72%
Soundeffekt: 79%

Spielspaß 79%

Redaktionswertung

INSERENTENVERZEICHNIS

Einem Teil dieser Ausgabe liegt eine Beilage der Fa. Sony Electronic, 60318 Frankfurt, bei.



Endzeitmäßig bewaffnet donnert Ihr über futuristische Kurse. An der Streckenbegrenzung erahnt man bald die Verwandschaft zu F-Zero.

Endzeit-Turbo

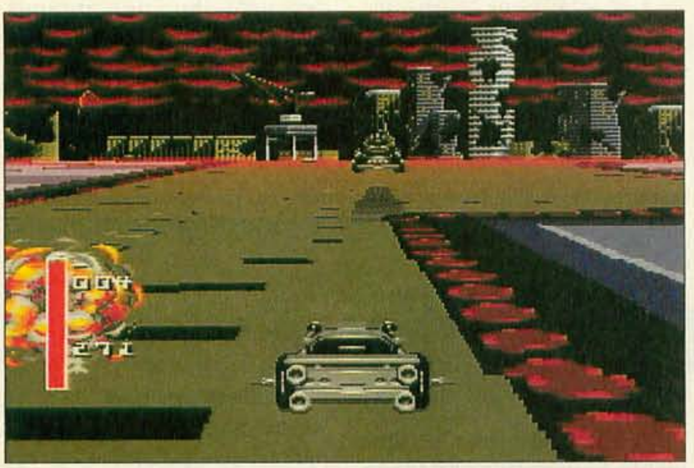
Battlecars

Am einfachsten stellt sich der Rennspiel-kundige Videospieler *Battlecars* als eine Mischung aus *F-Zero* und *Rock'n'Roll Racing* vor. Ihr zischt in 3D über die Pisten auf verschiedenen Planeten und ledert die fiesesten Gegner ab. Jeder Level besteht dabei aus zwei Kursen. Im "Cross Country"-Rennen donnert Ihr mit Zeitlimit von A nach B und erhaltet für übrige Sekunden Credits, die Ihr in bessere Bewaffnung umsetzt. Überzieht Ihr, werdet Ihr von pfeilschnellen UFOs malträtiert, die Euch wertvolle Energie absaugen. Verliert Ihr alles davon, geht Eure Karre wie bei *F-Zero* in Rauch auf. Im eigentlichen Rennen dreht Ihr zwei Runden auf einem Rundkurs und versucht, vor dem Lokalmatador durchs Ziel zu gehen. Waffengewalt ist hier ein überzeugendes Argument. Raketen, explosive Frisbees und Granaten gehören zu Eurer Bewaffnung. Trefft Ihr einen "normalen" Gegner mehrmals, löst er mit einer schicken Explosion in ein Rauchwölkchen auf. Euer Hauptfeind ist jedoch unzerstörbar. Durch einen Treffer büßt er lediglich Geschwindigkeit ein. Gerade in späteren Levels greifen Eure Widersacher auch ganz gern zur Wumme. Meist bedeutet das für Euch kurzzeitiges Schleudern und "dem Gegner ins Endrohr schauen". Der Knackpunkt: Solange Euer Energiebalken nicht rot ist (er verfärbt sich nach jedem Crash grau) erreicht Ihr keine Höchstgeschwindigkeit. Für einen abgeschossenen Feind und einen Rundensieg gibt's Cash (für Tuning-Teile). Haltet Ihr Euch nicht an der Pole-Position, steigt Ihr per Continue im letzten Cross Country oder auf dem letzten Rennkurs wieder ein. Wer's auf "Hard" durchspielt, erhält einen Cheat, mit dem man in den "Mystery Mode" kommt (neugierig, oder was?).





Der Gegner im Fadenkreuz: Wer seine sauer verdiente Kohle nicht in die richtigen Waffen investiert, geht in dieser Situation leer aus.



Schau, wie er hüpft! Nach dem Granateneinschlag bietet sich die Gelegenheit für ein zackiges Überholmanöver.



Schon bei *Rock'n'Roll Racing* hab ich mir gewünscht, so etwas 'mal in 3D zu sehen – und Schwupps, kaum wartet man drei Monate, schon isses da! Im Vergleich zu der isometrischen Interplay-Raserei sind die Strecken von *Battlecars* sogar aufwendiger. Ganz klar: Die Geschwindigkeit kommt in 3D viel besser. Das Modul enthält fast alles, was sich ein hartgekochter Action-Rennfahrer wünscht: Kräftige Waffen, schweinefiese Gegner, grobe Karren und Crashs, daß die Socken qualmen. Mir persönlich gefällt das Spiel gut, es ist jedoch nichts für die Dauer. Ohne Level-Paßwort (ist das denn zuviel verlangt?) kann ich die heißgelaufenen Super Nintendos schon riechen. Wer einmal alle Gegner gesehen hat, vermißt den Ansporn zum nochmaligen Durchspielen. Außerdem ist *Battlecars* nicht komplett durchdacht. So kommt Ihr mit gutem Fahrkönnen öfters zu einem Punkt, an dem Ihr kein Geld für Tuning mehr erreicht, der Gegner jedoch schon derart schnell ist, daß Ihr nicht einmal mit Waffengewalt vor ihm durchs Ziel kommt. Zu zweit im VS-Mode ist *Battlecars* durchaus zu empfehlen. *jb*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel mit Action
Hersteller: Namco
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue

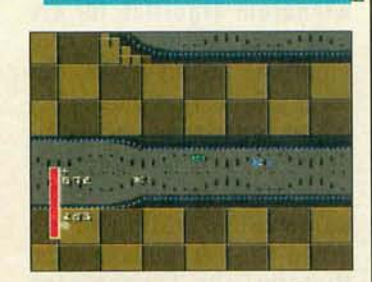
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 74%
Musik: 72%
Soundeffekt: 58%

Spielspaß 70%

Redaktionswertung





Wer alle von den schicken (aber fiesen) Gegnern abledert, erhält Zugang zum "Mystery Mode" – hier fahrt Ihr dann in Draufsicht.

SUPER NINTENDO

Die Panzerknacker

Super Battletank 2

Ein waffentechnisches Ungetüm vom Typ M1A2 wartet darauf, von Euch durch 16 actiongeladene Missionen gesteuert zu werden. Nach einem kurzen Briefing schwingt Ihr Euch in die Stahlkiste, um den Feind in einer 3-D-Wüstenlandschaft aufzuspüren. Dabei hilft Euch die Übersichtskarte, die Ihr per Knopfdruck aufrufen könnt. Dort erscheinen auch eigene Stellungen, wo Kameraden Eure Kiste wieder volltanken und mit neuer Munition versorgen. Bei Feindkontakt wählt Ihr zwischen der 120-mm-Kanone, dem Maschinengewehr oder der zielsuchenden Rakete, um das feindliche Kriegsgerät außer Gefecht zu setzen. In höheren Missionen sitzen Euch ein knappes Zeitlimit, angriffslustige Hubschrauber und ein limitierter Benzinvorrat im Nacken. Wird's zu brenzlig, dürft Ihr über Funk F-15-Fighter zu Hilfe rufen, die dem Gegner mit einem dichten Bombenteppich einheizen.



Nicht gerade erstrebenswert: Draußen strahlt die Sonne und Ihr müßt im rollenden Sarg schwitzen



geht so

An der mittleren Ostfront nichts Neues: Gary Kitchens Panzer-Action bleibt auch in der zweiten Runde die langweiligste Konsolen-Blechsarg-Simulation mit dem besten Sound und guter Grafik. Das ständige Umschalten zwischen Cockpit-Sicht und der groben Karte sorgt für unliebsame Überraschungen: Eben noch mit dem Finger auf der Karte, jetzt schon im Minenfeld, obwohl das laut Plan noch in einiger Entfernung liegen müßte. In Nachteinsätzen seht Ihr Euer eigenes Rohr kaum vor Augen, doch der Computergegner verfehlt sein Ziel nie. Selbst wer den ersten Teil mochte, braucht die "Fortsetzung" nicht, da im wesentlichen alles beim alten geblieben ist. *fh*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Actionreiche Panzersimulation
Hersteller: Absolute
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Highscore-Liste

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 59%
Musik: 51%
Soundeffekt: 69%

Spielspaß 56%

Redaktionswertung

Stark bleihaltige Luft

Lethal Enforcers

Nachdem das Mega-Drive-CD schon den Lethal Enforcers-Auftritt hinter sich gebracht hat, schiebt Konami gleich die Super NES-Umsetzung hinterher. Am Spielablauf hat sich nichts geändert. Mit der mitgelieferten Plastik-Knarre schießt Ihr auf eine Horde von wildgewordenen Terroristen, die ganze Stadtteile besetzt haben. Während der Verbrecher-Jagd, dürft Ihr nicht allzu verschwenderisch mit der Munition umgehen oder unschuldige Zivilisten treffen. Ansonsten werdet Ihr auf den niedrigsten Polizeirang degradiert und das "mörderische" Spiel hat sein Ende gefunden. Wer will, kann auch zu Zweit auf Gangsterjagd gehen. Eine zweite Plastik-Wumme benötigt Ihr für den Zwei-Spieler-Modus nicht. Diese Brutalo-Ballerei wird sicher nie offiziell in Deutschland erscheinen.





Der Kerl hat Mut, kann man da nur sagen! Gleich gibt's eins auf die Nase. Aus allen Ecken kommen die Halunken hervor.



geht so

Daß es sich hier um die Nintendo-Fassung handelt, erkennt ein geschultes Auge auf den ersten Blick. Nein, nicht wegen der deutlich besseren Grafik, sondern weil kein Tropfen Blut mehr fließt. Big "N" hat nun mal was gegen die rote Flüssigkeit und bereinigt jedes Spiel davon, egal ob die Softwarefirmen das wollen oder nicht. Andererseits verständlich, aber wiederum ärgerlich für die Fans des Automaten. Die meisten Kritikpunkte der Mega-CD-Version wurden bei dieser Umsetzung nun bereinigt. Fensterscheiben zerbrechen wie beim großen Münzautomaten-Vorbild und die schön farblich digitalisierten Hintergründe können sich sehen lassen. Allerdings fängt es mal hier mal da an zu ruckeln, wenn zu viele Sprites sich auf dem Bildschirm tummeln. Alles in einem: eine gut gelungene Umsetzung. Fans des Automaten werden sicher auf ihre Kosten kommen *ws*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Baller-Action

Hersteller: Konami-USA
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Mitgelieferte Plastik-Kanone
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 150 Mark

Grafik: 64%
Musik: 66%
Soundeffekt: 60%

Spielspaß 66%

Redaktionswertung



Es gibt auch mehr oder weniger freundlich gesinnte Monster, mit denen Ihr quatschen könnt. Diese geben Euch auch Infos.



VIDEO GAMES CLASSIC

Es werde Licht!

Wizardry V

Es war dunkel aus der Tiefe, und der Geist des Gate Keepers ward gefangen im Strudel des Mealstorms. "Der Mealstorm ist ein Loch, das das Gleichgewicht der Natur zu zerstören droht. Nun beginnt es sich auszubreiten, um unser aller Leben zu verschlingen. Ihr müßt den allmächtigen Gate Keeper befreien und uns vor dem Verderben bewahren. Nur er ist imstande, das Gleichgewicht wiederherzustellen". Der Unbekannte wandte sich fort und verschwand in der Finsternis.

Nun ist es an Euch, das Schicksal der Welt wieder ins rechte Lot zu biegen. Habt Ihr den Mut, Euch in das 3D-Dungeon, das tief ins Zentrum des Mealstorms führt, zu wagen?

In den Training Grounds stellt Ihr zuerst Eure Truppe zusammen. Aus fünf verschiedenen Rassen können acht Kämpferklassen (aus)gebildet werden. Insgesamt dürft Ihr so bis zu zwanzig Kämpfer, jeweils aufgeteilt in maximal Sechsergruppen, in die acht Spiel-Level entsenden. Dies ist auch ratsam, da in diesen Irrgärten jeder einzelne Schritt Euer frühzeitiges Ableben bedeuten kann. Ihr erlebt alles hautnah mit, und es gibt kein Über-Ich, das aus der Vogelperspektive den Überblick auf das Geschehen behält. Nach Zwischenstationen, wo Ihr Items nachkaufen oder Eure versiegte Lebensenergie auffrischen könnt, werdet Ihr krampfhaft suchen müssen, genauso wie nach Wegweisern. Diese sind nämlich weit verstreut im Dungeon und müssen mühselig aufgestöbert werden. Nützlich, daß da wenigstens die Zunft der Magier schon von Anfang an den Dumapic-Zauberspruch beherrscht, denn nur so wird die aktuelle Position der Truppe auf einer 2D-Map sichtbar. Wenn Ihr nach unzähligen Kämpfen mit häßlich mutierten Monstern am Ende Eurer Kräfte angelangt seid, begebt Euch schleunigst zurück zu Eurem Heimatörtchen. In den Anfangsleveln könnt Ihr Euch nur hier regenerieren. Und wenn sich Eure Kämpen genügend Erfahrungspunkte gesammelt haben, wird der jeweilige Charakter um einen (oder mehrere) Spielerlevel hinaufkatapultiert.

Wer behauptet, gute Rollenspiele müßten mit niedlichen Figuren oder durchanimierten Kampfsequenzen aufwarten, darf sich in Wizardry V eines Besseren belehren lassen. Hier bekommt man nichts von all dem optischen Schnickschnack zu sehen, dafür steigt in den weit verzweigten Dungeons die Spannung bis zum Siedepunkt. Eure einzigen Begleiter in diesem Hexenkessel sind die bedrohlich antönende Musik und eine Reihe von gesampelten (sehr realen!) Soundeffekten.

Interessanterweise besitzt dieser Japano-Import auch einen Englisch-Modus, der jedoch nur im japanischen Optionsmenü angewählt werden kann. Und die Anleitung dazu ist, wie kann es auch anders sein, ebenso in Japanisch verfaßt. Wartet deshalb lieber noch auf die US-Version von Capcom, die im April erscheinen soll. *tet*

SUPER NINTENDO


System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel

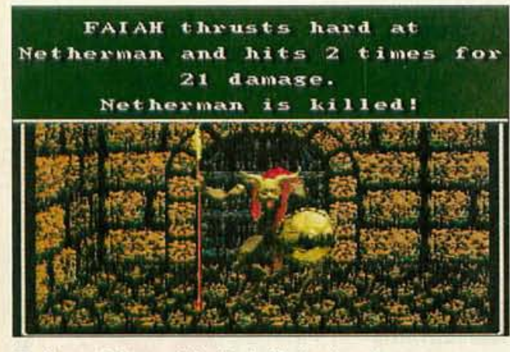
Hersteller: ASCII
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 200 Mark

Grafik: 54%
Musik: 71%
Soundeffekt: 68%

Spielspaß 85%

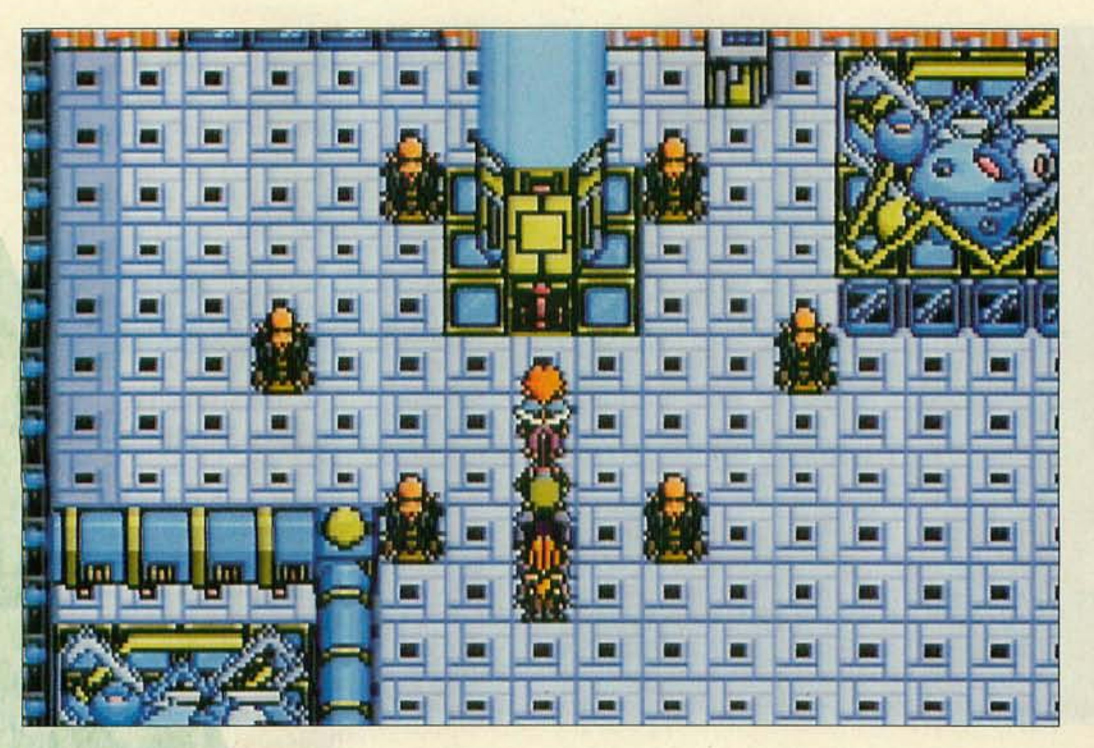
Redaktionswertung



Rollenspielerweisheit: Je tiefer das Dungeon, desto stärker die Monster

So muß das Menü geschaltet werden, wenn das Spiel in Englisch laufen soll

SUPER NINTENDO



Was ein falscher Knopfdruck alles auslösen kann... Nun muß Chezni die Soße auslöffeln und nebenbei die Welt retten.

Altersschwäche

Paladin's Quest

Wer kennt das nicht? Da führt man nichts Böses im Schilde, und doch kann durch einen falschen Knopfdruck die halbe Welt in Flammen stehen. So erging es dem jungen Zauberlehrling Chezni, der doch eigentlich nichts anderes wollte, als einen altertümlichen Turm zu erforschen. Tja, nun hat er einen tödlichen Mechanismus in Gang gesetzt, der dem Imperator Zaygos die nötige Kraft verleiht, sich den ganzen Planeten unter den Nagel zu reißen. Eure Aufgabe ist es, mit Hilfe der Schwertkunst und der Magie dessen Plan zu durchkreuzen.

Was in *Paladin's Quest* gefordert wird, ist vor allem Einfühlungsvermögen. Der Planet Lennus ist nämlich alles andere als normal: Die Erde ist gelb, die Bäume sind simple Halbkugeln und die Städte bestehen aus Eierschalen, Blumenstengeln oder Mosaiksteinen in allen Pastellfarben. Auf diese sonderbare Welt blickt Ihr aus der Vogelperspektive hinab, und müßt Chezni und seine Gefährten durch monsterübersäte Steppen führen. Apropos Monster: Eine bunte Truppe von Ungeheuern, Robotern und sogar steinewerfenden Kindern trachtet nach Eurem Leben. Das merkt Ihr spätestens dann, wenn die Perspektive wechselt, und Ihr ihnen frontal gegenübersteht. Nun müßt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr Waffen oder Magie einsetzen, Euch verteidigen oder die Flucht ergreifen wollt. Dann folgt ein mit Effekten untermalter Schlagabtausch, bis Ihr irgendwann auf den Imperator trefft. Dabei erweisen sich die Söldner, die in jeder Bar auf Euch warten, als sehr nützliche Hilfe. Für ein paar tausend Goldstücke begleiten sie Euch durch dick und dünn. Und das beste ist: Ihr dürft sie in jeder beliebigen Bar wieder feuern und durch neue Kämpfer ersetzen.





Unabhängig davon, welchen Spielerlevel Ihr habt, könnt Ihr gegen Entgelt in kurzen Lehrgängen Zaubersprüche lernen



Vor etwa zwei Jahren kam die japanische Originalversion unter dem Titel *Lennus* heraus. Damals konnte ich mich dafür auch nicht begeistern, obwohl die Story sehr umfangreich und gut durchdacht war. Die sonderbar alptraumhafte Grafik (der Designer muß sich wohl in der Farbpalette vergriffen haben) hat mir schon zu Beginn gereicht. Sowohl die Figuren als auch der Hintergrund sind schlecht gezeichnet, und die Musik hört sich an, als wäre jemand aus Versehen auf einer alten Casio-Orgel ausgerutscht. Und sowas auf Super Nintendo! Auch im Jahre 1994 erreicht *Paladin's Quest* höchstens nur NES-Qualität. Es ist mir völlig schleierhaft, warum die Herren von Enix gerade jetzt dieses Spiel umsetzen mußten. Außer einem kleinen Katz-und-Maus-Puzzelspiel (in einem Labyrinth) mit einem Obermonster sucht man vergeblich nach Innovationen. Wenn Enix mit Rollenspielen im internationalen Markt Fuß fassen möchte, dürfen sie mit solchen Spielen nicht aufwarten.

Nostalgie mag ja etwas schönes sein, aber dann würde ich doch lieber zu *Final Fantasy II* (US-Version) von Squaresoft greifen. *tet*



System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel

Hersteller: Enix
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 40%
Musik: 38%
Soundeffekt: 35%

Spielspaß 52%

Redaktionswertung

SUPER NINTENDO

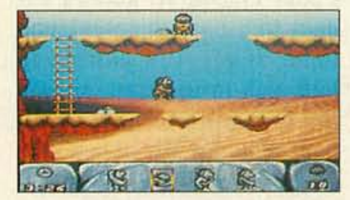
Ur-Komisch

Humans

In der Steinzeit steckte unsere heute hochtechnisierte Menschheit noch in den Kinderschuhen, dementsprechend tumb agieren die Hauptpersonen dieses Tüftelspiels.

Mit einem anfangs kleinen Stamm befellter Bartmänner habt Ihr in jedem Level andere Denksportaufgaben zu bewältigen, von denen die einfachste und häufigste das Überwinden von Abgründen ist. Verschiedene Erfindungen wie der Speer, das Seil, das Rad und das Feuer verhelfen Eurer wilden Horde zu neuen Möglichkeiten. Der sinnvolle Einsatz dieser Hilfsmittel ist das A und O, wenn Ihr der Höhlensippe bei der Evolution auf die Sprünge helfen wollt.

Immer komplexer werden die Problematiken; in höheren Leveln kommen noch ein knackiges Zeitlimit, freßgierige Dinos, feindliche Stämme und diverse andere Unannehmlichkeiten hinzu. Verzeichnet Ihr mit Eurer Gefolgschaft bedeutende Erfolge, so demonstriert eine lustig animierte Comic-Zwischensequenz den Umgang der Steinzeitmännchen mit der neuen Errungenschaft.



Eigeninitiative und künstliche Intelligenz Fehlanzeige: Die etwas fußlahmen Neandertaler warten auf Euren wohlüberlegten Befehl



Die abwechslungsreichen Betätigungsfelder Eurer Neandertaler halten auch *Lemmings*-verwöhnte Tüftler bei der Stange. Level für Level fordern im Schwierigkeitsgrad ansteigende Puzzles Euren Sinn für logische Zusammenhänge.

Die anschauliche Icon-Steuerung ist zweckmäßig und unproblematisch, selbst ohne Nintendo-Maus. Auch optisch macht das Spiel einiges her, für ein Knobelspiel gar nicht mal so selbstverständlich. Waren die *Lemmings* als Anti-Helden schon lustig anzuschauen, so setzen die dickbäuchigen Höhlenmenschen mit ihrer unfreiwilligen Komik noch eins drauf.

Anspruchsvolle Rätsel gepaart mit einer kräftigen Prise Humor: eine rundum gelungene Mischung! *fh*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Knobelspiel

Hersteller: Gametek
Testversion von: Gametek
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 65%
Musik: 59%
Soundeffekt: 42%

Spielspaß 67%

Redaktionswertung

SUPER NINTENDO

Da fliegen die Zähne

Brett Hull Hockey

Als schußstarker Rechtsaußen traf US-Eishockeystar Brett Hull in der abgelaufenen Saison stolze 44mal. Prompt nahm Accolade das Eishockey-Aushängeschild für eine optionenreiche Simulation unter Vertrag. Im Hauptmenü entscheidet Ihr, wie lange das Team pro Drittel übers Eis schlittert und beschäftigt Euch mit einer Reihe anderer Voreinstellungen. Das Super Nintendo fährt dabei alle 28 Teams der NHL auf. Fans hiesiger Clubs dürfen die Aufstellung außerdem per Editor frisieren, mangels Batterie ist allerdings die ganze Arbeit nach dem Abschalten dahin.

Futsch sind bedauerlicherweise auch individuelle Charakterwerte für Euer Quartett auf dem digitalen Eis. Ihr stürzt Euch entweder ins Freundschaftsmatch, kurze Playoffs oder eine lange Saison mit bis zu 84 Spieltagen und den spannenden Playoff-Runden.





Brett Hull Hockey bietet die bewährte Fernsehkamera-Perspektive von schräg oben. Spieler aktiviert Ihr direkt per Joypadknopf.



Natürlich ist es nicht gerade einfach, gegen die überstarke EA-Konkurrenz anzukommen. Accolade hat sich bemüht, eine etwas andere Hockeysimulation anzubieten. Leider reagiert die Steuerung nicht besonders sensibel, und die Spieler bewegen sich reichlich träge. Eher unglücklich auch die Tatsache, daß Ihr den Spieler, der in Aktion treten soll, per Knopfdruck auswählt. Nur wenn der Puck zufällig in den eigenen Reihen landet, klappt das Zuspiel automatisch. Leider kommt auch nach längerer Zeit kaum Begeisterung auf, da hilft auch die tolle Soundkulisse nichts.

Carsten Borgmeier/hu

System: Super Nintendo
Spieletyp: Eishockeysimulation
Hersteller: Accolade
Testversion von: Accolade
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßworte

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 62%
Musik: 48%
Soundeffekt: 59%

Spielspaß 55%

Redaktionswertung

NES

Weltraumpolizei

Star Trek: The Next Generation

Ungeahnte Dimensionen: Die Weite der Galaxis steht Euch offen und die Crew der Enterprise hört auf Euren Befehl. Mittels fünf Icons am unteren Bildschirmrand aktiviert Ihr Menüs, in denen Ihr die Serienhelden zu Aktionen animieren könnt. Worf fährt die Schilde hoch und aktiviert die Waffensysteme, Data ist fürs Navigieren zuständig, La Forge kümmert sich um die Maschinen und die Energieversorgung, O'Brien beamt und Commander Riker wiederholt für Euch auf Wunsch Admiral Picards Befehle. Mal müßt Ihr einen Botschafter an die rechte Stelle transportieren, ein ander' Mal einen Sektor von Feinden säubern, um dann wieder einem Schwesterschiff der Föderation Geleitschutz zu geben.



Über Menüs werden die Aktionen der Besatzungsmitglieder gesteuert. Im Sichtfenster erscheinen Feinde und zu bereisende Planeten.



Obwohl der Spielinhalt mit dieser NES-Version identisch ist, hat mir die Space-Hatz auf dem Game Boy mehr Spaß gemacht. Was dort grafisch putzig und fast revolutionär erscheint, kommt auf dem NES eher ungelenk und tumb 'rüber. Die Aufregung hält sich in Grenzen, sobald Ihr erst einmal geschnallt habt, daß die Missionen sich frappierend ähneln. Den galaktischen Unruhestiftern beizukommen, ist ein hartes Brot: Minutenlang kreist Ihr im Orbit auf der Suche nach dem Gegner, um das Feindschiff dann für Sekundenbruchteile im Sichtfenster zu haben. Unterdessen schießt Euch der "unsichtbare" Opponent die Hucke voll. Pfui! *fh*



System: NES
Spieletyp: Weltraum-Abenteuer
Hersteller: Absolute
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 100 Mark

Grafik: 53%
Musik: 46%
Soundeffekt: 29%

Spielspaß 52%

Redaktionswertung

NES

Bretterkönig

King of the Ring

Der Kampf um den Titel des *King Of The Ring* zählt zu den entscheidendsten Wettkämpfen in der Karriere eines Wrestling-Asses. Aus zehn Superstars der WWF (Randy Savage, Bret Hart, Hulk Hogan, Lex Luger, Razor Ramon, Yokozuna, Shawn Michaels, Mr. Perfect, Bam Bam Bigelow und The Undertaker) könnt Ihr Euren Favoriten zum Titelträger machen. Habt Ihr Identifikationsprobleme, so läßt sich auch ein Wrestler ganz nach Euren Vorstellungen erschaffen. Stärke, Schnelligkeit, Ausdauer und der Name werden von Euch bestimmt. In Einzel- oder Tagteam-Kämpfen könnt Ihr Euch auf den Titelkampf vorbereiten. Dort müßt Ihr gegen die restlichen Wrestle-Stars in Einzelkämpfen antreten, um den begehrten Meisterschaftsgürtel zu ergattern. In der Offensive stehen Euch dreizehn verschiedene Attacken zur Verfügung, die sich aus Tastenkombinationen und aus Spielsituationen heraus ergeben.





Ausgezählt: Muskelmänner und andere beleibte, schwere Kaliber hauen sich bei King of the Ring gegenseitig auf die Bretter.



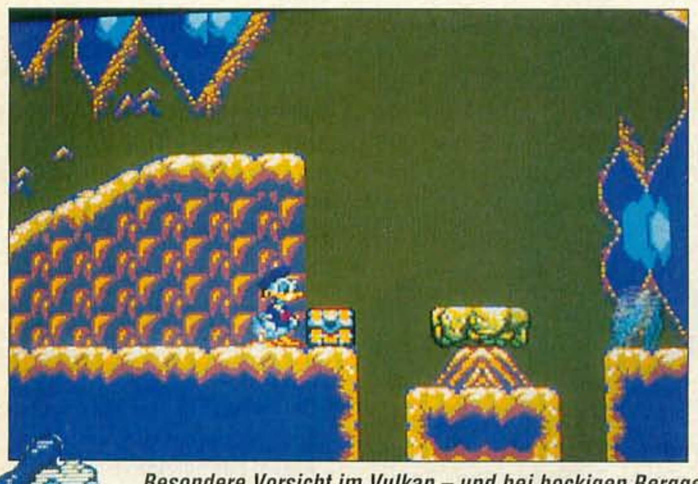
Unzählige Wrestling-Simulationen überhäufen derzeit den geneigten Fan. Ein Modul zur King Of The Ring-Ausscheidung hebt sich zwar durch die Thematik aus der Masse heraus, muß jedoch auch mit einer gesteigerten Erwartungshaltung rechnen. 13 verschiedene Attacken mit nur zwei Knöpfen und einem Steuerkreuz auszuführen, verlangt Euch einiges an Übung ab und muß in der Auswirkung leider meist dem Zufall überlassen werden. So verhilft sinnloses Knopfgehämmer traurigerweise immer zum Sieg, ein taktisches Kämpfen scheint schwer zu verwirklichen zu sein. Interessant ist die Option, durch Siege errungene "Erfahrungspunkte" den verschiedenen Eigenschaften Eures Spielers zuzuordnen. *fh*

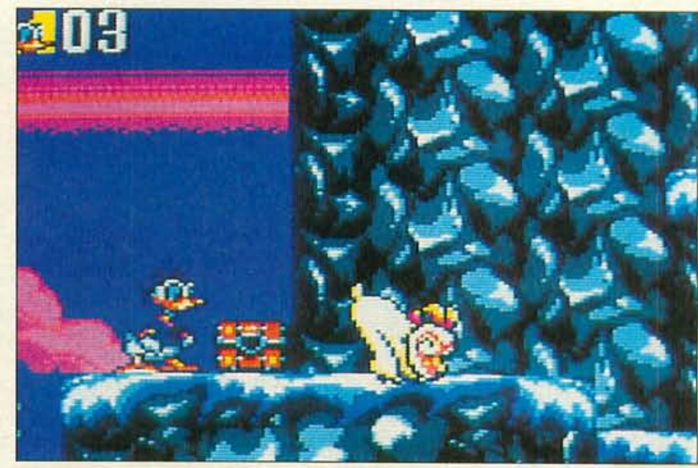
System: NES
Spieletyp: Wrestling-Simulation
Hersteller: Ljn/Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: 3 Spielvarianten, 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 100 Mark

Grafik: 48%
Musik: 29%
Soundeffekt: 19%

Spielspaß 56%

Redaktionswertung





Besondere Vorsicht im Vulkan – und bei bockigen Berggemsen in "Kiss my back"-Positur

Das goldene Amulett

Deep Duck Trouble

Wieder verdanken Donalds Neffen dem geldgierigen Onkel Dagobert eine abenteuerlich Seereise zu einer geheimnisvollen Insel. Der alte Raffzahn entführte doch tatsächlich ein goldenes Amulett, eine heilige, mit einem Fluch beladene Reliquie. Zuerst fühlt sich Dagobert wunderschön leicht und schwebend. Doch schon bald verwandelt sich sein Körper in einen luftigen Ballon. Zu Hause angekommen weint der "Reichste Mann der Welt" bitterlich, macht es sich an der Zimmerdecke bequem und schreit aus Leibeskräften Donald zu Hilfe. Der Dauerpechvogel soll nun mit den Neffen das verfluchte Amulett wieder auf die Insel an seinen angestammten Platz zurücklegen. Ausgestattet mit Dagoberts Tagebuch und Dr. Gartensteins Landkarte durchforstet Donald die Insel. Das Eiland gliedert sich in vier Regionen: ein Vulkan, der Dschungel, eine Meeresbucht sowie eine weite hügelige Graslandschaft. In jeder Ebene warten kitzelige Aufgaben, wie z.B. die Krone des Dschungelkönigs mal kurz ausleihen... Beim Erkundungsgang sucht Ihr nach Schätzen und etwas Eßbarem. Am Ende jeder Stufe erwartet den armen Enterich eine wüste Verfolgungsjagd. Donald wehrt sich – schlecht bewaffnet – so gut es eben geht.



Module aus der Disney-Schmiede mit meinem Lieblingshelden Donald Duck wandern automatisch in meine Spielesammlung – meine Erwartungen steigern sich ins Grenzenlose. Das vorliegende Jump'n'Run mit dezenten Anklängen ans Adventure-Genre bildet leider eine bittere Ausnahme: Wehren kann sich die Watschelente lediglich mit Tritten oder einem Luftsprung; die Aktionen sind dabei durchwegs lahm. Freude kommt allenfalls auf dem Game Gear auf (obwohl das Spiel mit der Master-System-Variante identisch ist). Die professionelle, witzige Grafik weckt wenigstens den kleinen LCD-Bildschirm zum Leben. Überraschend gut ist die Begleitmusik, die sich wohltuend vom Durchschnittsgedudel abhebt: Evergreens aus den wilden 20er Jahren mit Charleston-Flair. Gesammelt werden – wie üblich – zahllose Extras und scheinbare Kostbarkeiten. *mn*







Oben (Master System): Duck-Tritte wirken bei den Kisten oft Wunder. Unten (Game Gear): Eine Donald-Ente scheut das Wasser nicht ...

System: Master System
Spieletyp: Jump'n'Run mit Adventure-Elementen
Hersteller: Disney Soft/Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: frei wählbare Stages
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 75%
Musik: 74%
Soundeffekt: 30%

Spielspaß 57%

Redaktionswertung

System: Game Gear
Spieletyp: Jump'n'Run mit Adventure-Elementen
Hersteller: Disney Soft/Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: frei wählbare Stages
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 77%
Musik: 76%
Soundeffekt: 30%

Spielspaß 63%

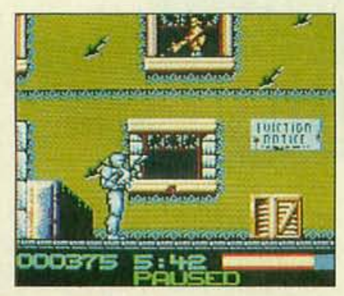
Redaktionswertung

GAME GEAR

Robo-Mania

Robocop 3

Gleiches Recht für alle. Nachdem der große Bruder, das Mega Drive, gerade sein *Robocop 3*-Debüt hinter sich gebracht hat, darf Sega's kleines Handheld auch nicht mehr ohne den rostigen *Blechkameraden* auskommen. Viel geändert hat sich bei der Game-Gear-Umsetzung nicht. Ihr steuert immer noch den stahlharten "Robo"-Helden durch verschiedene Plattformlevels und ballert auf alles, was sich dort bewegt. Böse Halunken schießen wieder aus Fenstern, feuern endlose Salven aus Maschinengewehren oder knallen Euch hochexplosive Raketen um die Ohren. Dank verschiedener Waffensysteme kann sich Robocop seiner Angreifer erwehren. Aber wer unkontrolliert durch die Gegend ballert, riskiert, daß ihm die Munition ausgeht. Zur Bewältigung seiner Aufgabe hat Robocop einen vollen Balken an Lebensenergie, für jeden Treffer oder eine Berührung werden ein paar Prozent abgezogen.



Fette Metallkugeln versperren Robocop den Weg. Mit Laserwumme geht's ab in den Kampf gegen die Fensterguckers



na ja

Eigentlich hört sich der nächste Satz ein wenig unglaubwürdig an. Aber Tatsache ist, Flying Edge nahm das Mega Drive-Modul und setzte es bis auf ein paar systembedingte Einschränkungen 1:1 auf Sega kleines Handheld um. Neben der schlechten Grafik wurde damit auch der versalzene Schwierigkeitsgrad mitkonvertiert. So ärgert Ihr Euch auch hier über unfaire Stellen, an denen Feinde schießen, ohne daß man sie sieht oder gleichzeitig von beiden Seiten auf Robocop einstürmen. Habt Ihr erst mal eine Spezialwaffe, wird's einfacher – trotzdem haben auch dann nur Vollblutprofis eine Chance. Tja, da bleibt nur zu sagen: Das war leider wieder ein Schuß in den Roboterofen. ws

System: Game Gear
Spieletyp: Action

Hersteller: Flying Edge
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 80 Mark

Grafik: 39%
Musik: 40%
Soundeffekt: 32%

Spielspaß **32%**

Redaktionswertung

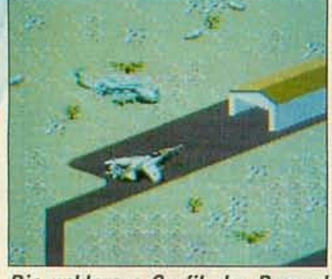
GAME GEAR

Abgeschmiert

Desert Strike

Nachdem das Hubschrauberspiel mit der brisanten Thematik für alle 16-Biter erschienen ist, soll der Golfkrieg nun auch im Westentaschenformat nachvollzogen werden können.

Die realitätsorientierte Story bleibt gleich: General Kilbaba fällt mit seiner Armee in das benachbarte Kuwait ein und dreht der Restwelt den Erdölhahn ab, so daß die Amis mal wieder Weltpolizei spielen müssen. Als Hubschrauberpilot der verwegenen Kaugummispezialisten werdet Ihr ins Kriegsgebiet versetzt, um mit Eurem Apache harte Missionen zur Zufriedenheit Eures Vorgesetzten zu erledigen. Mit schwerer Bordbewaffnung versehen geht's gegen die militante Gefolgschaft des Wüsten-Diktators. Den in konstanter Höhe fliegenden Apache steuert Ihr in einer Draufsicht von schräg oben. Mit einer Seilwinde werden die benötigten Extras aufgenommen.





Die unklarere Grafik der Domark-Version bringt den Überflieger des Action-Genres leider ein ganzes Stück dem Boden näher



geht so

Bei der 8-Bit-Version mußten derartige Abstriche gemacht werden, daß der Spielspaß in Richtung Keller ging: Die Tastenbelegung ist unglücklich, wodurch Steuerung und Waffenwahl zum Fiasko werden. Die Karte, die einst alle Informationen auf einen Blick lieferte, ist nun zwei separaten Bildschirmen gewichen, die trotz der Aufteilung enorm an Übersichtlichkeit verloren haben. Da man nun ständig zwei Karten aufrufen muß, wird der Spielfluß extrem gehemmt. Die veränderte, wesentlich unklarere Grafik (wieso schießt dieser Busch auf mich?), hat sogar die Booklet-Designer verwirrt: Der "Crotale"-Raketenwerfer steht im Heftchen auf seinem Hinterteil, "Rapier" und "ZSU" haben die gleiche Abbildung erhalten! *fh*

System: Game Gear
Spieletyp: Hubschrauber-Action
Hersteller: Domark
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 10
Preis: ca. 90 Mark

Grafik: 59%
Musik: 22%
Soundeffekt: 32%

Spielspaß **62%**

Redaktionswertung

Auf der Flucht

C.J. Elephant

Die urzeitlichen Dickhäuter gelten in Indien noch heute als besondere Glücksbringer. Auch für Codemaster scheint der Griff ins zoologische Artenschutz-Lexikon ein Volltreffer zu werden. Wenn der buntberockte Elefant auf seiner langen und beschwerlichen Flucht von London über Paris und Rom ins heimatliche Afrika den Zirkusschirm aufspannt und sanft von den Dächern zu Boden schwebt, dann wird es nicht nur Zartbesaiteten warm ums Herz. Wer hätte da kein Mitleid mit dem niedlich runden *C.J.Elephant Fugitive*? Fünf umfangreiche Level mit diversen Unter-Stages sind in Jump'n'Run-Manier zu meistern. Der Rüssel dient als Hochdruckwasserwerfer, mit dem C.J. seine Widersacher von den Straßen spült. Wird's eng, dann packt unser Jumbo die Geheimwaffe, eine Smartbomb, aus. Wer aus alter Gewohnheit denkt, auch das Rüsseltier würde bei einem gezielten Sprung auf des Gegners Haupt, punkten, der sieht sich getäuscht und verliert eins seiner drei Leben.



Ein Elefant auf Wanderschaft braucht schon ein dickes Fell ...



Endlich wieder ein abwechslungsreiches Jump'n'-Run, das rundum Spaß macht: witzige Animationen mit mehreren hintereinanderliegenden Ebenen, die über versteckte Tore betreten werden; Häuser, die außen wie innen Überraschungen zu bieten haben und eine schrägschaurig-schöne Begleitmusik, mit reichlich Sinn für Stockhausen-Harmonik. Verwirrend allerdings, daß C.J. bei der Steuerkranz in "Unten"-Stellung sich nicht etwa bückt, sondern vielmehr eine der kostbaren Smartbombs auslöst. Über ein Com-Kabel läßt sich ein zweiter Game Gear anschließen, was für reichlich Action sorgt. *mn*

GAME GEAR

System: Game Gear
Spieletyp: Geschicklichkeit

Hersteller: Codemaster
Testversion von: Codemaster
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Com-Mode, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 75%
Musik: 78%
Soundeffekt: 58%

Spielspaß 73%

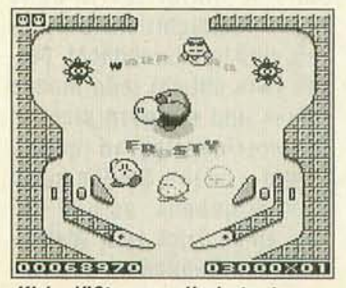
Redaktionswertung



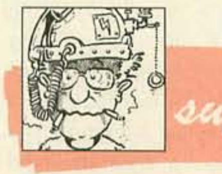
Flipper total

Kirby's Pinball Land

Der kleine Staubsaugergeist ist vielseitig. Nach seinen Jump'n'Run-Abenteuern auf NES und Game Boy versucht sich Kirby nun (wie schon Sonic) als lebendige Flipperkugel. Ein Abschnitt eines Tisches hat immer auf einem Bildschirm Platz. Schafft Ihr's weiter nach oben, wird "umgeblättert". Insgesamt enthält das Modul drei Tische (freilich mit Bonus-Stages). Welchen Ihr davon spielt, entscheidet Ihr anfangs per "Kugel"-Abschuß. Nach der dritten Etage jedes Flippers wartet ein Endgegner auf Euch, habt Ihr alle drei fertiggemacht, tretet Ihr König Nickerchen persönlich gegenüber. Ansonsten ist *Kirby's Pinball Land* prallvoll mit ulkigen Spielelementen, Bonus-Targets und Warpzones. Neben Euren High-scores speichert das Modul auf Wunsch per Batterie auch einen Spielstand ab (wird beim Weiterspielen gelöscht).



Der beste Flipper für den Game Boy: Kirby läßt sogar die betagten Alligatoren im Regen stehen



Seit dem legendären *Revenge Of The Gator* vom selben Entwicklungsteam (HAL) haben ich mich mit keinem Game-Boy-Flipper mehr so köstlich amüsiert, wie mit *Kirby's Pinball Land*. Daß auf Scrolling verzichtet wurde, macht den Flipper nur noch besser. Andere Game-Boy-Pinballs protzen mit toller Geschwindigkeit und superfixem Scrolling – und was habt Ihr davon? Man erkennt nichts mehr. In *Kirby's Pinball Land* ist alles groß, gut zu erkennen, süß gezeichnet und witzig animiert. Die Tische sind exzellent durchdacht und haben den richtigen Schwierigkeitsgrad. Mit der eingebauten Batterie ist das Modul optimal für den kurzweiligen Flipperspaß unterwegs. Endlich ein Flipper, der auch die High-Scores speichert! *jb*

GAME BOY

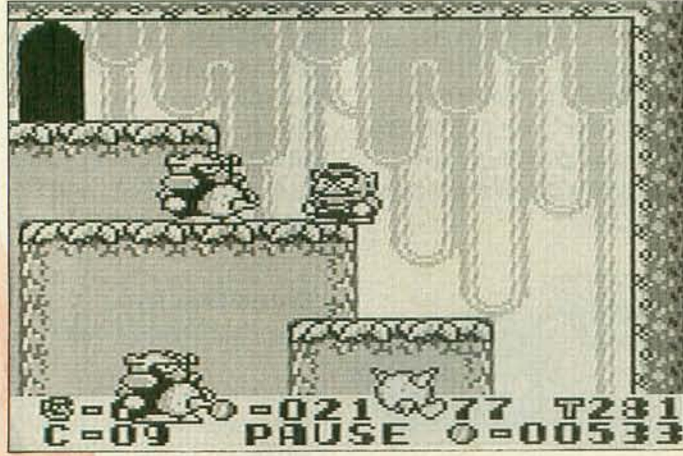
System: Game Boy
Spieletyp: Flipper

Hersteller: HAL/Nintendo
Testversion von: Nintendo
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie, High-score-Liste
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 70 Mark

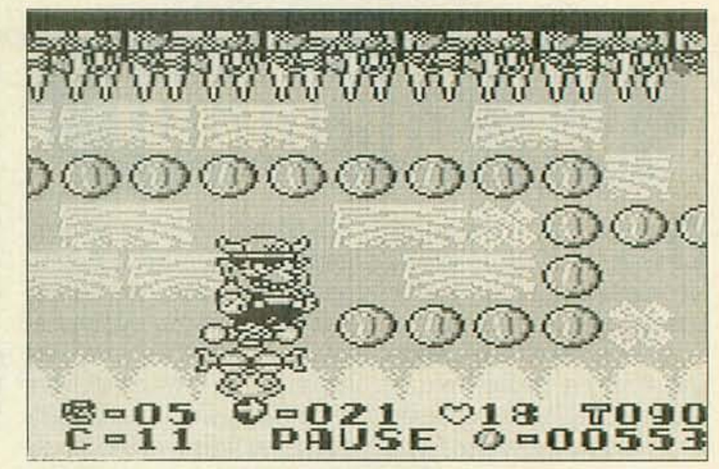
Grafik: 69%
Musik: 83%
Soundeffekt: 72%

Spielspaß 81%

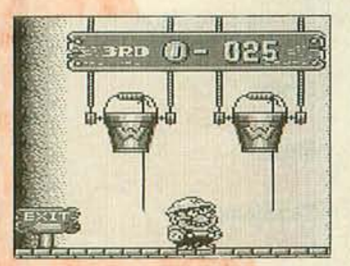
Redaktionswertung



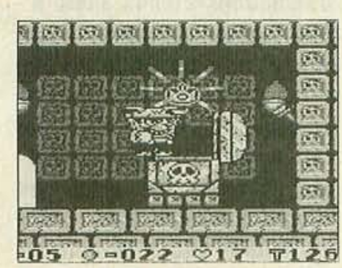
Aus Wario wird ein Bösewicht zum Liebhaben. An des Klempners Stelle steuert Ihr den Schloß-Fetischisten durch Super Mario Land 3.



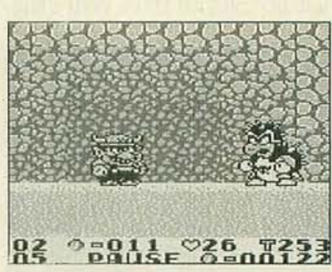
Lustige und gut durchdachte Spielelemente sorgen für Spannung und stellen Euer Geschick auf die Probe.



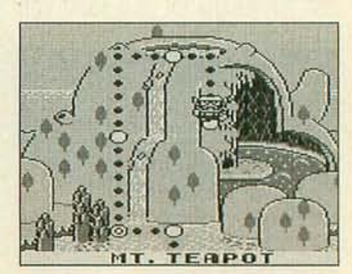
"Ich brauch' Kohle!" – aber in welchem Eimer ist das Geld?



Bingo! Findige Schatzsucher werden mit Bonus belohnt



Wie es sich gehört, wartet am Ende jedes Abschnitts ein Motz



Mario-typisch ist die Landkarte, auf der Ihr die Levels wechselt

GAME BOY

VIDEO GAMES CLASSIC

Vergeßt Mario!

Wario Land

Nein, das mit der Überschrift ist kein Druckfehler. Im dritten Teil der *Super-Mario-Land*-Serie steuert Ihr nicht den allbekannten Klempner, sondern seinen aktuellen Widersacher Wario. Nachdem dieser im zweiten Teil letztendlich ohne Schloß dastand, laßt Ihr Gnade vor Recht ergehen und helft ihm. Auf der Pirateninsel "Kitchen Island" steuert Ihr den Ex-Bösewicht durch Mario-typische Seitenansichtlevels und sammelt Münzen und andere Schätze. Erst, wenn Ihr das Spielende erreicht habt, hat der Schnuckelbösewicht eine Chance auf seinen eigenen Burggraben. Vom Leveldesign her ist *Wario Land* eine Mischung aus *Super Mario Bros. 2* und *Super Mario Bros. 3*. Ihr bewegt Euch zwar überwiegend von links nach rechts, ab und zu wird jedoch auch geklettert, geflogen oder getaucht. Freilich kommt kein moderner Jump'n'Run-Held ohne Spezialtechniken aus. Wie sein Erzfeind Mario ist auch Wario in kleinster Aufrüststufe nur ein mickriger Wicht, der bei einer Feindberührung sofort den Löffel abgibt. Die stärkenden Extras in *Wario Land* sind Helme. Je nach aufgelesenem Power Up könnt Ihr Erdbeben verursachen, waagerecht fliegen oder mit einem Flammenwerfer auf Hutbasis hantieren. Feinde werden ansonsten entweder zerhopst oder durch Rempeln betäubt und mit Schmackes geworfen. Mario-Feinde treten freilich nicht gegen Mario-Feinde an. So kämpft Ihr nicht gegen Koopa und Konsorten, sondern gegen verschiedene Piratentierchen. Im Gegensatz zu *Super Mario Land 2* wurde die Levelanwahl für *Wario Land* wieder weggelassen. Nur bereits bewältigte Levels dürfen erneut durchstreift werden. Wie weit Ihr gekommen seid, merkt sich die Batterie (Zwischenspeichern ist per Münzeinwurf möglich).



super

ls ja 'ne hinterlistige Idee: Mit *Wario Land* zieht Nintendo jetzt auch die Mario-Hasser an Land. Spielerisch werden Eure Erwartungen an den dritten Teil der *Mario-Land*-Saga sicher erfüllt. Das Gewitzt-Fetzige der Ur-Version ist zwar inzwischen durch die immer größeren Sprites etwas verlorengegangen, dafür kommen heute die Grafikgags weit besser. Als aufwendig kann man das gebotene Bildmaterial mal wieder nicht bezeichnen – Gott sei Dank, denn so bleibt *Wario Land* super-übersichtlich. Die Levels sind toll durchdacht, bergen (wie üblich) jede Menge Extras und steigern sich im Schwierigkeitsgrad genau richtig. Unfaire Stellen sucht man vergebens, es gibt immer einen Trick zum Weiterkommen. Gegenüber den vorangegangenen Teilen wird genügend Neues geboten, um das Wario-Modul auch für Besitzer von *Super Mario Land 1 &2* interessant zu machen. Kurzum: *Wario Land* macht tierisch Spaß, ist prima spielbar und motiviert anhaltend. Auch wenn ich schon im zweiten Teil das Einfach-Geniale von *Super Mario Land 1* vermißt habe – *Wario Land* ist ein würdiger Nachfolgerin der Jump'n'Run-Kultserie. *jb*

System: Game Boy
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Nintendo
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 68%
Musik: 67%
Soundeffekt: 56%

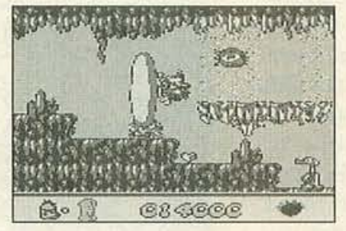
Spielspaß **83%**

Redaktionswertung

Kieselstein

Chuck Rock

Mit etwas Verspätung ist nun auch die Game-Boy-Version von *Chuck Rock* eingetroffen. Wie das meiste andere auch, ist die Story gleichgeblieben. Der fiese Gary Critter hat Chucks Freundin Ophelia entführt und der Höhlenknilch mit dem Haltungsschaden trabt zur Rettung. Die Entwickler haben sich bemüht, die Handheld-Ausgabe möglichst nahe am farbigen Vorbild zu halten. So sind die Levels überwiegend gleich aufgebaut, nur auf monströse Sprites wie den "Fähren-Dino" mußte verzichtet werden. Chucks Kampftechniken sind freilich auch gleichgeblieben: Mit Steinwurf, "Bauch raus!" und Fußtritten setzt Ihr Euren Gegnern zu. Allenthalben stoßt Ihr auf knifflige Aufgaben nach dem Schema "Wie komm' ich an das Extra?". Die gewohnt-schnuckelige Grafik hat freilich unter dem Game-Boy-Display zu leiden.



Auf dem Game Boy sind viele Grafikgags verlorengegangen. Trotzdem bleibt Chuck Rock ein witziges Jump'n'Run.



gut

Ohne gleich den Game Boy schlechtmachen zu wollen – *Chuck Rock* ist für das kleine Schwarzweiß-Display nicht geeignet. Auf den anderen Systemen macht die ulkige Grafik einen guten Teil vom Spielspaß aus. Auf dem Handheld ist viel vom einmaligen Grafikstil verlorengegangen. Um beispielweise einen (meist extrem nützlichen) Stein im Grün-in-Grün auszumachen, bedarf es schon eines geschulten Auges. Ansonsten gilt mein Kompliment den Programmierern: *Chuck Rock* auf dem Game Boy ist so gut umgesetzt, wie es ging. Speziell die Musiken sind wieder prima gelungen. Leider wurde dem "Ein-Spielchen-zwischendurch"-Gedanken keine Beachtung geschenkt. Ohne Paßwort oder Batterie müßt Ihr Euch schon mit Ausdauer und einem Netzteil ins Kämmerchen setzen, um *Chuck Rock* durchzuspielen. Jump-'n'Run-Fans greifen lieber zu *Wario Land*. *jb*

System: Game Boy
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Sony
Testversion von: Sony
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 63%
Musik: 77%
Soundeffekt: 42%

Spielspaß **72%**

Redaktionswertung

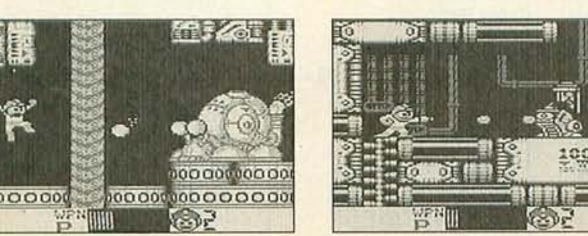
GAME BOY

Magnamania

Mega Man 4

Mega Mans Erzfeind Dr. Wily hat ein weiteres Mal acht Robot Masters aktiviert, um unserem kleinen Held einzuheizen. Die Androiden Toad Man, Bright Man, Ring Man, Pharaoh Man, Napalm Man, Charge Man, Crystal Man und Stone Man haben allesamt gewaltige Festungen mit komplizierten Gangsystemen gebaut, an deren Ende sich ihr Versteck befindet. Besiegt **Mega Man** die Bösewichter, so kann er fortan über deren Waffe mitsamt Spezialmunition verfügen. Neben dem schon aus Teil 3 bekannten Robo-Hündchen Rush steht Euch diesmal ein weiterer Helfer zur Verfügung: Der putzige Blechvogel Beat stürzt sich zwecks Vernichtung Eurer Feinde aus den Wolken, jedoch erst, wenn Ihr seine Konstruktions-Chips B, E, A und T findet.

Neben den üblichen Energie- und Munitionsextras müßt Ihr diesmal zusätzlich so viele "P-Chips" wie möglich sammeln. Bei ausreichender Anzahl beschert Euer Gönner Dr. Light dem Mega-Männchen am Levelende allerhand luxuriöse Extras.



Schau mir in die Augen, Kleiner: Die gewiefte Blechschnecke der Zukunft schießt gekonnt mit ihren Glubschern.



gut

Das Erfolgskonzept der populären Mega-Man-Module hat sich mittlerweile über etliche Fortsetzungen hinweg bewährt, so daß man auch diesmal bei Capcom keinerlei Anlaß dafür fand, wesentliche Änderungen im Spieldesign vorzunehmen. Einzig der schon immer recht happige Schwierigkeitsgrad wurde noch weiter auf die Spitze getrieben. Obwohl der Kleine hervorragend zu steuern ist, erscheint es mitunter unmöglich, die ungeheuer schwierigen Spielsituationen glimpflich zu meistern. Bild für Bild müssen Feindkonstellationen und deren Bewegungsabläufe regelrecht auswendig gelernt werden, um überhaupt Land zu sehen. Anfänger sollten am besten zum Modul gleich ein Action-Replay Pro mitkaufen! *fh*

System: Game Boy
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Capcom
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue

Schwierigkeitsgrad: 7 bis 10
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 77%
Musik: 65%
Soundeffekt: 62%

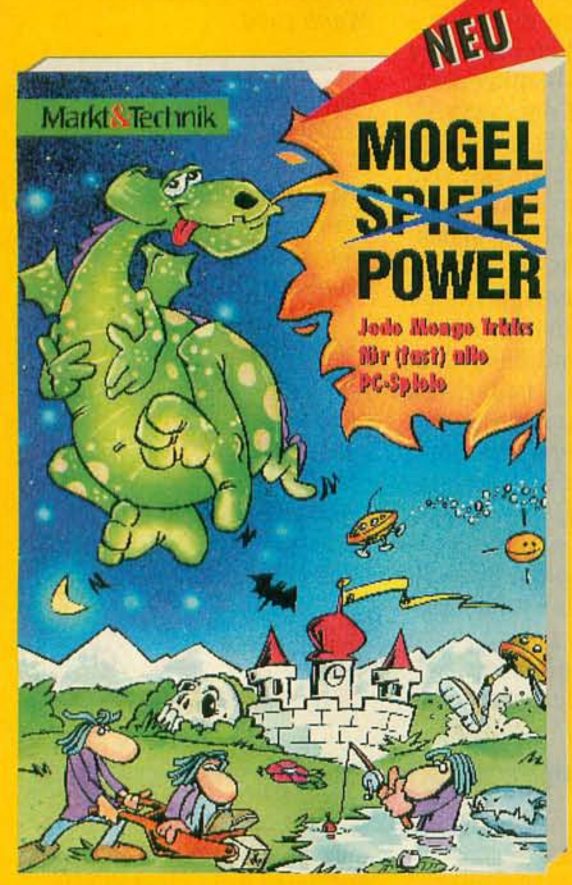
Spielspaß **78%**

Redaktionswertung

GAME BOY

SPIELE

FÜR ALLE PC-SPIELEFREAKS



Die Spiele-Mogel-Power
R. Meyer/S. Letzel

Zu (fast) jedem PC-Spiel gibt es hier Tricks, Cheats, Patches, Paßwörter und Jokes, die in keinem Handbuch stehen, die das schwere Spielerleben aber kolossal erleichtern und noch spannender machen. Wer wäre nicht gierig auf einige Extra-Leben, riesige Geldsummen, Superstärke und Magie im Überfluß oder auf die Chance, mal eben ein paar Level zu überspringen? Außerdem zeigen die Autoren (eingefleischte Freaks und Programmierer) einige Drehs zum »Spieleknacken«. Computerspieler, das ist Euer wichtigstes Buch! Eine Fundgrube für Spiele, die Ihr schon habt, und alle, die Ihr Euch garantiert noch zulegen werdet.
1994, 176 Seiten
ISBN 3-87791-586-8
DM 19,80/öS 154,–/sFr 19,80





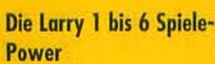
Die Lemmings2 Spiele-Power
Rainer Babiel

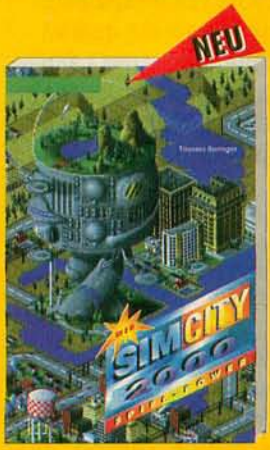
Wollen Sie ein exzellenter Lemmings-Retter werden? In diesem Buch finden Sie ideale Lösungshilfen zum – nicht gerade leichten – Spielehit von Psygnosis, »Lemmings2, The Tribes«. Raffiniert montierte Bilder geben in jedem Level einen Gesamtüberblick über die Lösung. Auch die schwierigsten Level werden genial gemeistert.
1993, 128 Seiten
ISBN 3-87791-494-2
DM 19,80/öS 154,–/sFr 19,80



Die Maniac Mansion 1&2 Spiele-Power
Eva Hoogh

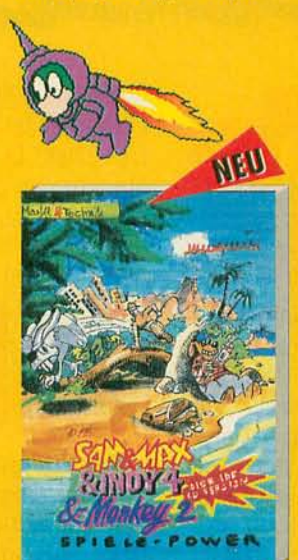
Der schrille, wahnsinnige Spielehit Maniac Mansion 2, »Der Tag des Tentakels« aufs unterhaltsamste gelöst! Aber nicht nur die neue Version des Kultspiels von Lucas Arts wird geknackt, auch der Klassiker »Maniac Mansion 1« wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet.
1993, 124 Seiten
ISBN 3-87791-508-6
DM 19,80/öS 154,–/sFr 19,80





Die Larry 1 bis 6 Spiele-Power
Rainer Babiel

Das Lösungsbuch zu allen Larry-Versionen! Der klassische Larry (1) auf CD und der jüngste Larry (6) im Kurhotel und dazwischen Leisure Suit Larrys in allen Versionen. Für alle, die sich mit Larry amüsieren wollen.
1994, 128 Seiten
ISBN 3-87791-604-X
DM 19,80/öS 154,–/sFr 19,80



Die SimCity 2000 Spiele-Power
Thomas Springer

Eine der besten Spielideen aller Zeiten im neuen Outfit und noch aufregender. Damit die gigantische Stadtschöpfung auf jeden Fall erfolgreich wird, stehen Ihnen ein Städteplaner und SimCity zur Seite. Sie helfen Ihnen, ein isometrisches Wunderwerk zu schaffen.
1994, 128 Seiten
ISBN 3-87791-603-1
DM 19,80/öS 154,–/sFr 19,80



Die Sam&Max&Indy4& Monkey2 Spiele-Power
Marion Steffen

Die CD- und Disk-Version von Indiana Jones 4, Monkey Island 2 und das abgefahrenste Adventure des Jahres Sam&Max zusammen als Power-Pack-Lösung! Geboten werden Fundortlisten, Fragen&Antworten, Infos zu LucasArts und ausführlichste Lösungsgeschichten.
1994, 128 Seiten
ISBN 3-87791-605-8
DM 19,80/öS 154,–/sFr 19,80



Weiterhin im Programm:

Die Geheimnisse des Wing Commander II
Mike Harrison
1992, 240 Seiten
ISBN 3-87791-359-8
DM 29,–/öS 226,–/sFr 28,–

PC Spiele '93
H. Lenhardt/B. Schneider
1992, 275 Seiten, 1 Disk
ISBN 3-87791-371-7
DM 39,–/öS 304,–/sFr 37,–



X-Wing-Piloten-Power
Richard Eisenmenger

Dieses Buch ist ein »Muß« für alle angehenden Piloten der Rebellion. Von einem echten Profi geschrieben, führt es souverän durch die Galaxien. Ein ausgezeichneter Leitfaden für den Flugkadetten auf dem Weg zum Sieg der Allianz. »Möge die Macht mit euch sein.«
1993, 208 Seiten
ISBN 3-87791-443-8
DM 19,80/öS 154,–/sFr 19,80

Die angegebenen Preise sind Ladenpreise.

POWER

FÜR ALLE NINTENDO-SPIELEFREAKS



Die ...Quest Spiele-Power
Christian Rogge
Jeder kennt die berühmte Spielereihe von Sierra. Hier wird sie komplett gelöst: Space Quest I-V, King's Quest I-VI, Police Quest I-III, ECO Quest I-II und Quest for Glory I-III. Auf neueste Versionen wird besonders eingegangen. Viele Karten und Punktelisten runden das Buch ab.
1993, 232 Seiten
ISBN 3-87791-**500**-0
DM 24,80/öS 193,–/sFr 22,80



Adventures
Rainer Babiel and friends
Bekannte und beliebte Adventures werden hier komplett gelöst: Monkey Island 2, Indiana Jones 4, Alone in the Dark, Freddy Pharkas, Eric, the Unready, Kyrandia etc. etc....außerdem gibt es eine Liste mit den 100 besten Adventure-Spielen und viele interessante Backgroundinfos.
1993, 224 Seiten
ISBN 3-87791-**472**-1
DM 24,80/öS 193,–/sFr 22,80

Weiterhin im Programm:

Amiga Spiele II
1992, 272 Seiten
ISBN 3-87791-**381**-4
DM 39,80/öS 310,–/sFr 37,80





Die neue Mega Drive Spiele-Power
Eva Hoogh
Die tollsten Spiele für die 16-Bit-Video-Konsole von Sega in einem Band! Ausführlichst und sehr unterhaltsam besprochen und gelöst. Viele Bilder, zahllose Tips und ideale Kniffe sorgen für allerhöchsten Mega-Drive-Genuß und eine ruhige Joypadhand. Endlich gibt es nicht mehr den Frust, mitten in Cool Spot zu verenden oder Bubsy kurz vor dem Endgegner zu verlieren. Das sind die Spiele: Bubsy the Bobcat, Aladdin, Jungle Strike, Micro Machines, Flashback, Cool Spot, Sonic 2.
1993, 224 Seiten
ISBN 3-87791-**499**-3
DM 24,80/öS 193,–/sFr 22,80



Weiterhin im Programm:

Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele
R. DeMaria/Z. Meston/A. Locker
1992, 269 Seiten
ISBN 3-87791-**306**-7
DM 29,–/öS 226,–/sFr 28,–

Die Super Nintendo Spiele-Power Band 2
Eva Hoogh
Zweiter Band der SuperNES-Reihe. Eine gutgelungene Mischung von Geschicklichkeits-, Rätsel- und Adventurespiel: Flashback, Goof-troop, Shadowrun. Zu jedem Spiel gibt es die Komplettlösung und jede Menge Tips und Tricks.
1994, 128 Seiten
ISBN 3-87791-**560**-4
DM 19,80/öS 154,–/sFr 19,80



NEU

Die Super Nintendo Spiele-Power Band 1
Eva Hoogh
Drei Top-Spiele für die 16-Bit-Konsole SuperNES. Jedes Spiel wird komplett gelöst. Mit vielen Tips und Tricks! Band 1: Cybernator, Push Over Magical Quest.
1994, 128 Seiten
ISBN 3-87791-**503**-5
DM 19,80/öS 154,–/sFr 19,80



Zelda III
Eva Hoogh
Das wunderbare Buch zu »A Link to the Past«. Es begleitet alle Zelda-III-Fans auf der gefahrvollen Reise durch die phantastische Welt dieses einmaligen Super-Nintendo-Spiels.
1993, 250 Seiten
ISBN 3-87791-**413**-6
DM 29,80/öS 232,–/sFr 28,80



Weiterhin im Programm:

Game Boy Band 1
R. DeMaria/Z. Meston
1992, 278 Seiten
ISBN 3-87791-**357**-1
DM 29,–/sFr 28,–/öS 226,–

Game Boy Band 2
R. DeMaria/Z. Meston
1992, 238 Seiten
ISBN 3-87791-**358**-X
DM 29,–/öS 226,–/sFr 28,–

Super-Mario-World
R. Babiel/J. Matheuzig/
U. Krockenberger
Mario auf SuperNES!
1993, 128 Seiten
ISBN 3-87791-**453**-X
DM 19,80/öS 154,–/sFr 19,80





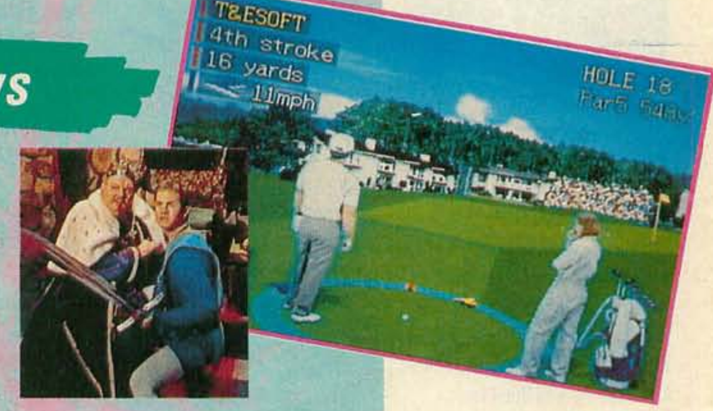
Markt&Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Warenhaus und im Fachhandel.
Markt&Technik Buch- und Software - Verlag, Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar

Irrtümer und Änderungen vorbehalten



Rise of the Dragon (MCD)

Endzeit in Los Angeles: Die übervölkerte Stadt ist Euer Terrain. Als Ex-Bulle und Privat-Detektiv W. "Blade" Hunter erfüllt Ihr eine uralte chinesische Prophezeiung: Die Auferstehung des Drachens...



Spezial: 3DO-News

Jetzt geht's Schlag auf Schlag: Als glitzernde Silberlinge überschwemmen Hits von gestern und heute den jungen 3DO-Markt. Mit dabei: John Madden Football, The Horde, u.v.a.

NBA-JAM (MD)

Wirklich wahr oder nur Reklame? Ist NBA-JAM, der aktuelle Sporthammer von Acclaim, nun wirklich das beste Basketballspiel aller Zeiten? Da hilft nur ein schonungsloser Test!

Das 1. Jaguar-CD-ROM-Spiel

Endlich! Ataris CD-ROM für Jaguar in den Startlöchern. Wir berichten.



Dragon (SNES)

Jetzt fordert Bruce Lee, Meister aller Klassen, höchstpersönlich den unangefochtenen Nahkampf-Champion "**Street Fighter 2 Turbo**" zum Duell. Frei nach dem neuen MGM-Film **Dragon** prügelt sich Virgin im Beat'em'Up-Genre um einen Platz an der Sonne.

Heft 5 erscheint am 27.4.1994



DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR
LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

JE NACH SPIEL :

UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR



MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS .

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT:
DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS
MITGLIEDSKARTE DES



FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS HOTLINE, NEUIGKEITEN ANGEBOTE U.S.W.





FÜR NES™ NUR DM 99,-





FÜR GAME GEAR™ NUR DM 109,-



ACTION REPLAY FÜR SNES FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER. HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTEN!!!
Mit orginal deutscher Anleitung, Action Replay Club-karte, deutscher Verpackung und Eurosystems-Garantie

WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.

"SEGA","MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY","NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.



DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....
ALLEIN-DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 46446 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

AUCH ERHÄLTLICH BEI



UND BEI ALLEN allkauf SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN

AUSLANDBESTELLUNGEN NUR GEGEN VORKASSE + DM 15,- VERSANDKOSTEN
EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS B.V. EDE NETHERLANDS

Pop'n TwinBee® RAINBOW BELL ADVENTURES™

TOLLE TREUE-PRÄMIEN! Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

HUH? WAS IST LOS MIT MEINEM TWINBEE-CLONE?

NEU - Rainbow Bell Adventures
die wildeste Jump'n Run-Reise auf dem Super NES



Eine Parodie der Superklasse. Knuddel-niedliche Gegner und total schräger Sound. Such Dir einen der drei Helden mit Raketenrucksack aus und wähl Deine Waffe: Gummihammer, Tennisball, Fliegenklatsche und viele mehr. Mit irreschnellem Tempo geht's gegen alles in allen Richtungen. Überall und in jedem Winkel der knallbunten Level habt Ihr freien Spielraum für Entdeckungen der abgedriftesten Art. Total wahnwitzig! Total kreativ die Hintergrundgrafik. Und das ist genial! Mit deutschem Bildschirmtext, Passworten und über 30 Level. Bis zu 2 Spieler gleichzeitig. Battle-Modus (2 Spieler gegeneinander). Das törnt an. KONAMI Videospiele sind eben Spitzenklasse. Probier's aus.

Ausgezeichnet:
„... auf jeden Fall sein Geld wert, vor allem zu zweit geht so richtig die Post ab." Mega Fun 6/93 über Pop'n Twin Bee (SNES)

„... die technische Gestaltung perfekt, denn selten hat man auf dem Super NES so schnelles und ruckelfreies Scrolling gesehen. Witzige Endgegner und schräg-fröhliche Musik im bekannten KONAMI Stil versprechen Spaß ..." Maniac März 94 über Pop'n Twin Bee Rainbow Bell Adventures (SNES)

NEU!





NEU!



SuperstarkerVideospieleSpaß

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069/ 95 08 12–77

F&P 94/054